

INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA
NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
LÍBANO – TOLIMA



PLAN DEL ÁREA INFORMÁTICA NIVELES BÁSICA PRIMARIA –
SECUNDARIA Y MEDIA

1. JUSTIFICACIÓN

El mundo, el hombre y su entorno, han experimentado a través de los años muchos cambios, que permiten que en la actualidad vivamos en una sociedad determinada por características indiscutibles de ciencia y tecnología. Son precisamente, dichos avances, los que enmarcan el conocimiento y el desarrollo constante tanto de la comunidad como del individuo, haciéndose participe de la vida misma.

Uno de los adelantos más trascendentales del mundo contemporáneo está en la informática en toda su plenitud, donde interactúan elementos tales como los computadores (hardware) y programas (software), que facilitan el proceso de comunicación y ayuda a acrecentar el aprendizaje en cualquier área científica.

La educación es un campo en que más innovaciones y cambios ha tenido, desde la instrucción tradicional, impartida por maestros, casi que en forma de cátedra, complementada luego con la enseñanza a través de la radio y con medios audiovisuales, la televisión y uso de computadores y redes, persiguiendo el ideal de llegar a un proceso de aprendizaje eficiente.

El impacto de las tecnologías informacionales en la educación formal es bastante grande, pero ello no implica alguna resistencia a innovar por parte de algunos maestros, debido al desconocimiento de las principales características de las tecnologías educacionales acompañadas con el computador y las demás tecnologías.

Es por tanto necesario y se torna como objetivo principal, que el estudiante en los niveles de pre-escolar, básica primaria, secundaria y media vocacional, logre entender claramente la trascendencia de los procesos informáticos en la educación, creando en él una actitud objetiva frente al avance científico y tecnológico, que le permitan adquirir los conocimientos necesarios para su buen desempeño en el desarrollo de tareas tanto en su rol de estudiante durante su proceso de orientación-aprendizaje y su vida cotidiana.

El MEN ha diseñado los estándares de calidad donde se busca que los estudiantes aprendan de verdad. Es decir aprendan lo que tienen que aprender para saber y saber hacer. Como ciudadanos competentes que conocen, piensan, analizan, y actúan con seguridad.

Saber y saber hacer para ser competente, es la característica fundamental de los estándares educativos propuestos. Estos se definieron con el fin que el educando no solo acumule conocimientos, sino también que aprenda lo que es pertinente para la vida, y pueda aplicar estos saberes en su cotidianidad para la solución de problemas nuevos. Se trata de que un niño o joven haga bien lo que le toca hacer y se desempeñe con competencia en todo momento.

Luego más adelante como profesional en cualquier rama del conocimiento, esto se traduzca en mejora de la calidad de la misma, siendo mas acorde con las necesidades de nuestro país, sin caer en una acción puramente mecanicista, es decir creando condiciones ideales para que realice procesos de reflexión y de análisis alejándolo por ende de una educación tradicional donde el alumno es solamente un agente pasivo

del proceso de aprendizaje, porque se dedica a recibir información a través de diferentes medios, sin depurarla ni entenderla.

MARCO LEGAL

FINES DE LA EDUCACIÓN

De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos;
2. La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad;
3. La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación;
4. La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios;
5. La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber;
6. El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad;
7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones;
8. La creación y fomento de una conciencia de la soberanía nacional y para la práctica de la solidaridad y la integración con el mundo, en especial con Latinoamérica y el Caribe;
9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país;

10. La adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y la defensa del patrimonio cultural de la Nación.

11. La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social;

12. La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre, y

13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

OBJETIVOS DE LA LEY

Artículo 13.- Objetivos Comunes de Todos los Niveles

El objetivo primordial de todos y cada uno de los niveles educativos el desarrollo integral de los educandos mediante acciones estructurales encaminadas a:

- a. Formar la personalidad y la capacidad de asumir con responsabilidad y autonomía sus derechos y deberes;
- b. Proporcionar una sólida formación ética y moral, y fomentar la práctica del respeto a los derechos humanos;
- c. Fomentar en la institución educativa, prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores de la participación y organización ciudadana y estimular la autonomía y la responsabilidad;
- d. Desarrollar una sana sexualidad que promueva el conocimiento de sí mismo y la autoestima, la construcción de la identidad sexual dentro del respeto por la equidad de los sexos, la afectividad, el respeto mutuo y prepararse para una vida familiar armónica y responsable.
- e. Crear y fomentar una conciencia de solidaridad internacional;
- f. Desarrollar acciones de orientación escolar, profesional y ocupacional;
- g. Formar una conciencia educativa para el esfuerzo y el trabajo.

h. Fomentar el interés y el respeto por la identidad cultural de los grupo étnicos.

Artículo 20.- Objetivos Generales de la Educación Básica

Son objetivos generales de la educación básica:

a. Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo;

b. Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente;

c. Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana;

d. Propiciar el conocimiento y comprensión de la realidad nacional para consolidar los valores propios de la nacionalidad colombiana tales como la solidaridad, la tolerancia, la democracia, la justicia, la convivencia social, la cooperación y la ayuda mutua;

e. Fomentar el interés y el desarrollo de actitudes hacia la práctica investigativa, y

f. Propiciar la formación social, ética, moral y demás valores del desarrollo humano.

Artículo 21.- Objetivos Específicos de la Educación Básica en el Ciclo de Primaria

Los cinco (5) primeros grados de la educación básica que constituyen el ciclo de primaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:

a. La formación de los valores fundamentales para la convivencia en una sociedad democrática, participativa y pluralista;

b. El fomento del deseo de saber, de la iniciativa personal frente al conocimiento y frente a la realidad social, así como del espíritu crítico;

c. El desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna, en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición por la lectura;

d. El desarrollo de la capacidad para apreciar y utilizar la lengua como medio de expresión estética;

e. El desarrollo de los conocimientos matemáticos necesarios para manejar y utilizar operaciones simples de cálculo y procedimientos lógicos elementales en diferentes situaciones, así como la capacidad para solucionar problemas que impliquen estos conocimientos;

f. La comprensión básica del medio físico, social y cultural en el nivel local, nacional y universal, de acuerdo con el desarrollo intelectual correspondiente a la edad;

g. La asimilación de conceptos científicos en las áreas de conocimiento que sean objeto de estudio, de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad;

h. La valoración de la higiene y la salud del propio cuerpo y la formación para la protección de la naturaleza y el ambiente;

i. El conocimiento y ejercitación del propio cuerpo, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico;

j. La formación para la participación y organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre;

k. El desarrollo de valores civiles, éticos y morales de organización social y de convivencia humana;

l. La formación artística mediante la expresión corporal, la representación, la música, la plástica y la literatura;

m. La adquisición de elementos de conversación y de lectura al menos en una lengua extranjera;

n. La iniciación en el conocimiento de la Constitución Política

ñ. La adquisición de habilidades para desempeñarse con autonomía en la sociedad.

Artículo 22.- Objetivos Específicos de la Educación Básica en el Ciclo de Secundaria

Los cuatro (4) grados subsiguientes de la educación básica que constituyen el ciclo de secundaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:

a. El desarrollo de la capacidad para comprender textos y expresar correctamente

mensajes complejos, orales y escritos en lengua castellana, así como para entender, mediante un estudio sistemático, los diferentes elementos constitutivos de la lengua;

b. La valoración y utilización de la lengua castellana como medio de expresión literaria y el estudio de la creación literaria en el país y en el mundo;

c. El desarrollo de las capacidades para el razonamiento lógico, mediante el dominio de los sistemas numéricos, geométricos, métricos, lógicos, analíticos, de conjuntos, de operaciones y relaciones, así como para su utilización en la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, de la tecnología y los de la vida cotidiana;

d. El avance en el conocimiento científico de los fenómenos físicos, químicos y biológicos, mediante la comprensión de las leyes, el planteamiento de problemas y la observación experimental;

e. El desarrollo de actitudes favorables al conocimiento, valoración y conservación de la naturaleza y el ambiente;

f. La comprensión de la dimensión práctica de los conocimientos teóricos, así como la dimensión teórica del conocimiento práctico y la capacidad para utilizarla en la solución de problemas;

g. La iniciación en los campos más avanzados de la tecnología moderna y el entrenamiento en disciplinas, procesos y técnicas que le permitan el ejercicio de una función socialmente útil;

h. El estudio científico de la historia nacional y mundial dirigido a comprender el desarrollo de la sociedad, y el estudio de las ciencias sociales, con miras al análisis de las condiciones actuales de la realidad social;

i. El estudio científico del universo, de la tierra, de su estructura física, de su división y organización política, del desarrollo económico de los países y de las diversas manifestaciones culturales de los pueblos;

j. La formación en el ejercicio de los deberes y derechos, el conocimiento de la Constitución Política y de las relaciones internacionales.

k. La apreciación artística, la comprensión estética, la creatividad, la familiarización con los diferentes medios de expresión artística y el conocimiento, valoración y respeto por los bienes artísticos y culturales;

l. La comprensión y capacidad de expresarse en una lengua extranjera;

m. La valoración de la salud y de los hábitos relacionados con ella;

n. La utilización con sentido crítico de los distintos contenidos y formas de información y la búsqueda de nuevos conocimientos con su propio esfuerzo, y

ñ. La educación física y la práctica de la recreación y los deportes, la participación y organización juvenil y la utilización adecuada del tiempo libre.

Artículo 30.- Objetivos Específicos de la Educación Media Académica

Son objetivos específicos de la educación media académica:

a. La profundización en un campo del conocimiento o en una actividad específica de acuerdo con los intereses y capacidades del educando;

b. La profundización en conocimientos avanzados de las ciencias naturales;

c. La incorporación de la investigación al proceso cognoscitivo, tanto de laboratorio como de la realidad nacional, en sus aspectos natural, económico, político y social;

d. El desarrollo de la capacidad para profundizar en un campo del conocimiento, de acuerdo con las potencialidades e intereses;

e. La vinculación a programas de desarrollo y organización social y comunitaria, orientados a dar solución a los problemas sociales de su entorno;

f. El fomento de la conciencia y la participación responsables del educando en acciones cívicas y de servicio social;

g. La capacidad reflexiva y crítica sobre los múltiples aspectos de la realidad y la comprensión de los valores éticos, morales, religiosos y de convivencia en sociedad, y

h. El cumplimiento de los objetivos de la educación básica contenidos en los literales b. del artículo 20, c. del artículo 21 y c., e., h., i., k., ñ., del artículo 22 de la presente ley.

OBJETIVOS DEL ÁREA

OBJETIVO GENERAL DEL ÁREA

- Ayudar a los estudiantes de la Institución en el aprendizaje de los diversos campos de la informática, la consulta e investigación; animándoles a un estudio atractivo, interactivo y eficaz, para que sean capaces de progresar de manera autónoma y ser autor de su aprendizaje.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL ÁREA

- Presentar contenidos conceptuales y procedimentales en el contexto del estudiante, que se lleva a cabo de manera secuencial y ordenada; partiendo de un nivel inicial básico y siguiendo un orden creciente de dificultad.
- Manejar de manera apropiada la representación simbólica de elementos que hacen parte de proyectos en la normalización codificación y decodificación de la información de carácter tecnológico de acuerdo con los estándares internacionales.
- Argumentar acerca de problemas y soluciones tecnológicas a partir de su experiencia y la apropiación de saberes
- Capacitar al estudiante en todo lo relacionado con la formación, cognoscitiva teórica y práctica para su desarrollo laboral y profesional en el mañana en el área de la informática y la tecnología, de acuerdo a lo planteado en la nueva ley general de Educación.
- Proporcionar al estudiante conocimientos que le permitan manejar herramientas en el área para contribuir en una proyección del educando con espíritu empresarial.
- Establecer normas de formación que resalte el factor humano, ético y moral, contribuyendo en la educación integral.
- Concienciar a los estudiantes de los avances tecnológicos y de la importancia de estos para la aplicación de las diferentes áreas del conocimiento.
- Despertar el interés y espíritu investigativo de los estudiantes.

MARCO CONCEPTUAL

La tecnología

La *tecnología*, como actividad humana, busca resolver problemas y satisfacer necesidades individuales y sociales, transformando el entorno y la naturaleza mediante la utilización racional, crítica y creativa de recursos y conocimientos. Así, el conocimiento tecnológico, se adquiere tanto por ensayo y error, como a través de procesos sistematizados provenientes de la propia tradición tecnológica y de la actividad científica. Este conocimiento se materializa en **artefactos, procesos** y **sistemas** que permiten ofrecer **productos y servicios** que contribuyen a mejorar la calidad de vida. Estos productos pueden ser de carácter físico, como

una herramienta, o no físico, como una estructura organizacional o un programa de computador.

Los **artefactos**, como manifestación de la tecnología, son herramientas, aparatos, dispositivos, instrumentos y máquinas, entre otros, los cuales sirven para una gran variedad de funciones. Se trata entonces, de productos manufacturados que son percibidos como bienes materiales por la sociedad.

Los **procesos** en general, son fases sucesivas de una operación, que permiten la transformación de recursos y situaciones para lograr objetivos, productos y servicios esperados. En particular, los procesos tecnológicos incluyen la identificación del propósito, los recursos disponibles y los procedimientos requeridos para la obtención de un producto o servicio. Por tanto, involucran actividades de diseño, planificación, logística, manufactura, mantenimiento, metrología y evaluación. Se manifiestan por ejemplo, en la agricultura, la pasteurización de la leche, el diseño y confección de prendas de vestir, y la producción de libros, entre otros.

Los **sistemas** en general son conjuntos o grupos de elementos o componentes interconectados, diseñados para lograr colectivamente un objetivo. En particular, los sistemas tecnológicos involucran componentes, procesos, relaciones, interacciones y flujos de información, y se manifiestan en diferentes contextos: la salud, el transporte, el hábitat, la comunicación, la industria y el comercio, entre otros. La generación y distribución de la energía eléctrica, las redes de transporte, las tecnologías de la información y la comunicación, el suministro de alimentos y las organizaciones sociales, entre otros, son ejemplos de sistemas tecnológicos.

Tecnología e informática

La informática se refiere al conjunto de conocimientos científicos y tecnológicos que hacen posible el acceso, la búsqueda y el manejo de la información por medio de procesadores. La informática hace parte de un campo más amplio denominado tecnologías de la información y la comunicación – TIC, entre cuyas manifestaciones cotidianas encontramos el teléfono digital, la radio, la televisión, los computadores, las redes y la Internet.

La informática constituye uno de los sistemas tecnológicos de mayor incidencia en la transformación de la cultura contemporánea debido a que permanece la mayor parte de las actividades humanas.

En las instituciones educativas, por ejemplo, la informática ha ganado terreno como área del conocimiento y se ha constituido en una oportunidad para el mejoramiento de los procesos pedagógicos.

Para la educación en tecnología y la informática se configura como herramienta para el desarrollo de proyectos y actividades tales como la búsqueda, selección, organización, almacenamiento, recuperación y visualización de información,

la simulación, el diseño asistido, la manufactura y el trabajo colaborativo, entre otros.

METODOLOGÍA

En el área de tecnología e informática se requiere de una metodología activa, constructivista, donde el desarrollo de las potencialidades le permita al alumno la identificación de los procesos de transformación, investigación, acción reflexiva del entorno tecnológico y la influencia de ellos en la cultura.

En el desarrollo de los contenidos es necesario el uso de métodos inductivo, deductivo y pragmático que permita el desarrollo de competencias como: trabajo en equipo, análisis de símbolos, administración de información, identificación y solución de problemas, investigación, prácticas comunicativas, toma de decisiones.

Para el desarrollo de las actividades pedagógicas se implementan procesos teórico-prácticos, haciendo mayor énfasis en la realización de ejercicios y tareas prácticas ejecutadas en los equipos de cómputo, desarrollo de talleres y realización de consultas.

El estudiante debe hacer uso de su creatividad en el diseño y elaboración de sus trabajos en los cuales él mismo detecte y corrija sus errores, los estudiantes más avanzados en la materia servirán de monitores y serán rotados constantemente.

Presentación de videos sobre temas afines, visita a salas de Internet.

CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS PARA LA EVALUACIÓN

El proceso de evaluación se efectuará con base en lo establecido para tal fin, en el decreto 1290 de 2002, aplicando la siguiente escala de valores:

Desempeño superior
Desempeño alto
Desempeño básico
Desempeño bajo

Considerando como criterios fundamentales los siguientes aspectos:

EL RENDIMIENTO: En este aspecto se tendrán en cuenta dos elementos primordiales, los cuales son: habilidades y destrezas máxime en esta área cuyo carácter es de tipo práctico.

DESARROLLO DE CAPACIDADES: Se observará básicamente el aspecto aptitudinal en la realización de los ejercicios y tareas asignadas. (exposiciones, participación, creatividad, observación y calidad)

DESARROLLO FORMATIVO: Se tendrá en cuenta el aspecto actitudinal hacia la asignatura, así como el interés, el entusiasmo y la responsabilidad para el desarrollo de sus actividades.

PLAN DE ESTUDIOS AREA INFORMATICA NIVELES
PRE- ESCOLAR – PRIMARIA – SECUNDARIA Y MEDIA

ASIGNATURA – AREA	INTENSIDAD HORARIA
Grado Primero	1 Hora semanal
Grado Segundo	2 Hora semanal
Grado Tercero	2 Hora semanal
Grado Cuarto	2 Hora semanal
Grado Quinto	2 Hora semanal
Grado Sexto	2 Horas Semanales
Grado Séptimo	2 Horas Semanales
Grado Octavo	2 Horas Semanales
Grado Noveno	2 Horas Semanales
Grado Décimo	2 Horas Semanales
Grado Once	2 Horas Semanales

ESTÁNDAR Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.

COMPETENCIA Naturaleza y evolución de la tecnología. COMPONENTE Apropriación y uso de la tecnología

LOGRO = DBA	NIVELES DE DESEMPEÑO	TEMA	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS BIBLIOGRÁFICOS	METODOLOGÍA
<p>Identifico las características de artefactos de mi entorno que se han utilizado a través del tiempo.</p> <p>Clasifico y describo recursos naturales y artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia.</p> <p>Selecciono entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, utilizando diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos de ellos.</p> <p>Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología y la relación con la conservación del medio ambiente a través de preguntas e intercambio de ideas</p>	<p>Identifica las características de artefactos de mi entorno que se han utilizado a través del tiempo.</p> <p>Clasifica y describo recursos naturales y artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia.</p> <p>Selecciona entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, utilizando diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos de ellos.</p> <p>Manifiesta interés por temas relacionados con la tecnología y la relación con la conservación del medio ambiente a través de preguntas e intercambio de ideas</p>	<p>Artefactos de mi entorno</p> <p>Artefactos antiguos y modernos</p> <p>Los recursos naturales</p> <p>Uso y procedencia de algunos artefactos</p> <p>Artefactos del hogar y la escuela</p> <p>Forma y funcionamiento de artefactos de uso cotidiano</p> <p>Relaciones y reflexiones sobre la tecnología y el medio ambiente</p>	<p>10 semanas</p>	<ul style="list-style-type: none"> Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad. Ferias de la ciencia y la tecnología Análisis de situaciones sociales y naturales <p>http://www.colombiaaprende.edu.co/</p> <p>http://www.mineduacion.gov.co/</p> <p>y en el periódico Al Tablero</p>	<p>Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p> <p>Leer y analizar el escenario del problema</p> <p>Realizar una lluvia de ideas</p> <p>Hacer una lista de aquello que se conoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que se desconoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema</p> <p>Definir el problema</p> <p>Obtener información</p> <p>Presentar resultados.</p>

OBSERVACIONES _____

ESTANDAR Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.

COMPETENCIA Manejo técnico y seguridad de herramientas tecnológicas COMPONENTE Apropriación y uso de la tecnología

LOGRO = DBA	NIVELES DE DESEMPEÑO	TEMA	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
<p>Manejo adecuadamente las herramientas escolares para las actividades de la clase (recortar, trazar, pintar, pegar, armar)</p> <p>Describo semejanzas y diferencias entre artefactos de uso cotidiano y elementos naturales de mi entorno</p> <p>Reconozco y analizo los elementos o partes externas de un artefacto para utilizarlo adecuadamente</p> <p>Relato como mis acciones sobre el medio ambiente afectan a otros y las de los demás me afectan.</p>	<p>Maneja adecuadamente las herramientas escolares para las actividades de la clase (recortar, trazar, pintar, pegar, armar)</p> <p>Describe semejanzas y diferencias entre artefactos de uso cotidiano y elementos naturales de mi entorno</p> <p>Reconoce y analiza los elementos o partes externas de un artefacto para utilizarlo adecuadamente</p> <p>Relata como mis acciones sobre el medio ambiente afectan a otros y las de los demás me afectan.</p>	<p>Semejanzas y diferencias entre los artefactos de uso cotidiano y los elementos naturales.</p> <p>Partes externas de algunos artefactos del hogar y de la escuela.</p> <p>Las herramientas escolares y sus funciones</p> <p>Funcionamiento de algunos artefactos del hogar y de la escuela</p> <p>Impacto de la tecnología en el medio ambiente</p>	<p>10 semanas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad. • Ferias de la ciencia y la tecnología • Análisis de situaciones sociales y naturales <p>http://www.colombiaaprende.edu.co/ http://www.mineduacion.gov.co/ y en el periódico Al Tablero</p>	<p>Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p> <p>Leer y analizar el escenario del problema</p> <p>Realizar una lluvia de ideas</p> <p>Hacer una lista de aquello que se conoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que se desconoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema</p> <p>Definir el problema</p> <p>Obtener información</p> <p>Presentar resultados.</p>

OBSERVACIONES _____

ESTANDAR. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.

COMPETENCIA Solución de problemas con tecnología COMPONENTE Solución de problemas con tecnología

LOGRO = DBA	NIVELES DE DESEMPEÑO	TEMA	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
<p>Describo la función de algunos artefactos para la realización de diversas tareas humanas.</p> <p>Utilizo adecuadamente artefactos de mi cotidianidad para facilitar mis actividades escolares y del hogar.</p> <p>Realizo una exposición sencilla sobre los trabajos creados en el periodo utilizando descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones.</p> <p>Identifico materiales en desuso para construir objetos con material reciclable que me ayudan a satisfacer mis necesidades y a contribuir en la preservación del medio ambiente.</p>	<p>Describe la función de algunos artefactos para la realización de diversas tareas humanas.</p> <p>Utiliza adecuadamente artefactos de mi cotidianidad para facilitar mis actividades escolares y del hogar.</p> <p>Realiza una exposición sencilla sobre los trabajos creados en el periodo utilizando descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones.</p> <p>Identifica materiales en desuso para construir objetos con material reciclable que me ayudan a satisfacer mis necesidades y a contribuir en la preservación del medio ambiente.</p>	<p>Funciones de los artefactos</p> <p>Utilización adecuada de algunos artefactos</p> <p>Herramientas para la exposición o sustentación de trabajos</p> <p>Los materiales reciclables.</p>	<p>10 semanas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad. • Ferias de la ciencia y la tecnología • Análisis de situaciones sociales y naturales <p>http://www.colombiaaprende.edu.co/</p> <p>http://www.mineduccion.gov.co/</p> <p>y en el periódico Al Tablero</p>	<p>Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p> <p>Leer y analizar el escenario del problema</p> <p>Realizar una lluvia de ideas</p> <p>Hacer una lista de aquello que se conoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que se desconoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema</p> <p>Definir el problema</p> <p>Obtener información</p> <p>Presentar resultados.</p>

OBSERVACIONES _____

ESTANDAR Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

COMPETENCIA Tecnología y sociedad. COMPONENTE Tecnología y sociedad

LOGRO = DBA	NIVELES DE DESEMPEÑO	TEMA	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
<p>Identifico herramientas que, como extensión de mi cuerpo, ayudan a realizar tareas de transformación de materiales.</p> <p>Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades</p> <p>Describo la forma de solucionar problemas tecnológicos sencillos a través de pasos organizados.</p> <p>Describo las ventajas y desventajas del uso del computador.</p>	<p>Identifica herramientas que, como extensión de mi cuerpo, ayudan a realizar tareas de transformación de materiales.</p> <p>Identifica la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades</p> <p>Describe la forma de solucionar problemas tecnológicos sencillos a través de pasos organizados.</p> <p>Describe las ventajas y desventajas del uso del computador.</p>	<p>Las herramientas</p> <p>El computador y sus características</p> <p>Solución de problemas tecnológicos básicos.</p> <p>Ventajas y desventajas del uso del computador</p>	<p>10 semanas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad. • Ferias de la ciencia y la tecnología • Análisis de situaciones sociales y naturales <p>http://www.colombiaaprende.edu.co/ http://www.mineduccion.gov.co/ y en el periódico Al Tablero</p>	<p>Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p> <p>Leer y analizar el escenario del problema</p> <p>Realizar una lluvia de ideas</p> <p>Hacer una lista de aquello que se conoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que se desconoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema</p> <p>Definir el problema</p> <p>Obtener información</p> <p>Presentar resultados.</p>

OBSERVACIONES _____

ESTANDAR Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.

COMPETENCIA Naturaleza y evolución de la tecnología. COMPONENTE Apropriación y uso de la tecnología

LOGRO = DBA	NIVELES DE DESEMPEÑO	TEMA	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
<p>Identifico las características y evolución de artefactos de comunicación que se han utilizado a través del tiempo.</p> <p>Identifico y utilizo algunos símbolos y señales cotidianos particularmente los relacionados Con la seguridad (transito, basuras, advertencia</p> <p>Detecto fallas simples en el funcionamiento de algunos artefactos sencillos, actúo de manera segura frente a ellos e informo a los adultos mis observaciones.</p> <p>Indago sobre el uso de algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida.</p>	<p>Identifica las características y evolución de artefactos de comunicación que se han utilizado a través del tiempo.</p> <p>Identifica y utiliza algunos símbolos y señales cotidianos particularmente los relacionados Con la seguridad (transito, basuras, advertencia</p> <p>Detecta fallas simples en el funcionamiento de algunos artefactos sencillos, actúa de manera segura frente a ellos e informo a los adultos mis observaciones.</p> <p>Indaga sobre el uso de algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida.</p>	<p>Evolución de los medios de comunicación</p> <p>Símbolos y señales que nos representan una información</p> <p>Fallas en algunos artefactos</p> <p>Los materiales</p>	<p>10 semanas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad. • Ferias de la ciencia y la tecnología • Análisis de situaciones sociales y naturales <p>http://www.colombiaaprende.edu.co/</p> <p>http://www.mineducacion.gov.co/</p> <p>y en el periódico Al Tablero</p>	<p>Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p> <p>Leer y analizar el escenario del problema</p> <p>Realizar una lluvia de ideas</p> <p>Hacer una lista de aquello que se conoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que se desconoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema</p> <p>Definir el problema</p> <p>Obtener información</p> <p>Presentar resultados.</p>

OBSERVACIONES _____

ESTANDAR Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.

COMPETENCIA Manejo técnico y seguridad de herramientas tecnológicas COMPONENTE Apropriación y uso de la tecnología

LOGRO = DBA	NIVELES DE DESEMPEÑO	TEMA	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
<p>Identifico las características y evolución de artefactos que se han utilizado en la comunidad a través del tiempo.</p> <p>Establezco relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno</p> <p>Comparo longitudes, magnitudes y cantidades en el armado y desarmado de artefactos y dispositivos de mi comunidad</p> <p>Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos</p>	<p>Identifica las características y evolución de artefactos que se han utilizado en la comunidad a través del tiempo.</p> <p>Establece relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno</p> <p>Compara longitudes, magnitudes y cantidades en el armado y desarmado de artefactos y dispositivos de mi comunidad</p> <p>Identifica algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos</p>	<p>Evolución de artefactos en mi comunidad</p> <p>La materia prima</p> <p>Longitudes, magnitudes y cantidades</p> <p>Problemas ambientales con el uso inadecuado de la tecnología</p>	<p>10 semanas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad. • Ferias de la ciencia y la tecnología • Análisis de situaciones sociales y naturales <p>http://www.colombiaaprende.edu.co/</p> <p>http://www.mineduccion.gov.co/</p> <p>y en el periódico Al Tablero</p>	<p>Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p> <p>Leer y analizar el escenario del problema</p> <p>Realizar una lluvia de ideas</p> <p>Hacer una lista de aquello que se conoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que se desconoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema</p> <p>Definir el problema</p> <p>Obtener información</p> <p>Presentar resultados.</p>

OBSERVACIONES _____

ESTANDAR. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.

COMPETENCIA Solución de problemas con tecnología. COMPONENTE Solución de problemas con tecnología

LOGRO = DBA	NIVELES DE DESEMPEÑO	TEMA	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
<p>Describo grandes inventos que han cambiado la forma de elaborar algunas tareas humanas.</p> <p>Comparo mi esquema de vacunación con el esquema establecido y explico su importancia</p> <p>Ensambo y desarmo artefactos y dispositivos sencillos siguiendo instrucciones graficas</p> <p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos</p>	<p>Describe grandes inventos que han cambiado la forma de elaborar algunas tareas humanas.</p> <p>Compara mi esquema de vacunación con el esquema establecido y explico su importancia</p> <p>Ensambla y desarmo artefactos y dispositivos sencillos siguiendo instrucciones graficas</p> <p>Participa en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos</p>	<p>Grandes inventos</p> <p>El esquema de vacunación</p> <p>Ensamble de artefactos</p> <p>Proyectos tecnológicos</p>	<p>10 semanas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad. • Ferias de la ciencia y la tecnología • Análisis de situaciones sociales y naturales <p>http://www.colombiaaprende.edu.co/ http://www.mineduacion.gov.co/ y en el periódico Al Tablero</p>	<p>Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p> <p>Leer y analizar el escenario del problema</p> <p>Realizar una lluvia de ideas</p> <p>Hacer una lista de aquello que se conoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que se desconoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema</p> <p>Definir el problema</p> <p>Obtener información</p> <p>Presentar resultados.</p>

OBSERVACIONES _____

ESTANDAR Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

COMPETENCIA Tecnología y sociedad

COMPONENTE Tecnología y sociedad

LOGRO = DBA	NIVELES DE DESEMPEÑO	TEMA	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
Identifico y describo aquellos inventos que hasta hoy no han sufrido muchos cambios y siguen siendo muy útiles en las actividades humanas.	Identifica y describe aquellos inventos que hasta hoy no han sufrido muchos cambios y siguen siendo muy útiles en las actividades humanas.	Grandes inventos	10 semanas	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad. • Ferias de la ciencia y la tecnología • Análisis de situaciones sociales y naturales http://www.colombiaaprende.edu.co/ http://www.mineduacion.gov.co/ y en el periódico Al Tablero	Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender. Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.
Identifico y describo los materiales y materia prima con que han sido elaborados algunos artefactos.	Identifica y describe los materiales y materia prima con que han sido elaborados algunos artefactos.	El esquema de vacunación			
Ensambo y desarmo artefactos sencillos siguiendo instrucciones escritas.	Ensambla y desarma artefactos sencillos siguiendo instrucciones escritas.	Ensamble de artefactos			
Participo en equipos de trabajo para sustentar la funcionalidad de proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.	Participa en equipos de trabajo para sustentar la funcionalidad de proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.	Proyectos tecnológicos			

OBSERVACIONES _____

ESTANDAR Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.

COMPETENCIA Naturaleza y evolución de la tecnología

COMPONENTE Apropriación y uso de la tecnología

LOGRO = DBA	NIVELES DE DESEMPEÑO	TEMA	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de algunas tareas en la industria.	Indica la importancia de algunos artefactos para la realización de algunas tareas en la industria.	Artefactos de la industria	10 semanas	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad. • Ferias de la ciencia y la tecnología • Análisis de situaciones sociales y naturales http://www.colombiaaprende.edu.co/ http://www.mineducacion.gov.co/ y en el periódico Al Tablero	Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender. Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.
Establezco relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de los productos comerciales	Establece relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de los productos comerciales	Materia prima y materiales de algunos productos comerciales			
Indago como están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso industrial.	Indaga como están contruidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso industrial.	Funcionamiento de algunos artefactos			
Descubro como las industrias reutilizan algunos materiales para elaborar nuevos productos.	Descubre como las industrias reutilizan algunos materiales para elaborar nuevos productos	Que es el reciclaje			

OBSERVACIONES _____

ESTANDAR Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.

COMPETENCIA Manejo técnico y seguridad de herramientas tecnológicas COMPONENTE Apropriación y uso de la tecnología

LOGRO = DBA	NIVELES DE DESEMPEÑO	TEMA	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
<p>Identifico herramientas que como extensión del parte del cuerpo ayudan a realizar tareas de transformación de materiales industriales</p> <p>Establezco relaciones entre la materia prima, material, herramienta para el procedimiento de fabricación de algunos productos comerciales</p> <p>Selecciono entre diversos artefactos aquellos que son más adecuados para realizar algunas tareas industriales</p> <p>Describo procesos de producción de algunos productos a partir del reciclaje</p>	<p>Identifica herramientas que como extensión del parte del cuerpo ayudan a realizar tareas de transformación de materiales industriales</p> <p>Establece relaciones entre la materia prima, material, herramienta para el procedimiento de fabricación de algunos productos comerciales</p> <p>Selecciona entre diversos artefactos aquellos que son más adecuados para realizar algunas tareas industriales</p> <p>Describe procesos de producción de algunos productos a partir del reciclaje</p>	<p>Las herramientas en algunas tareas industriales.</p> <p>La materia prima, material y herramientas en productos industriales.</p> <p>Artefactos para tareas industriales.</p> <p>Procesos de producción con material reciclado</p>	<p>10 semanas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad. • Ferias de la ciencia y la tecnología • Análisis de situaciones sociales y naturales <p>http://www.colombiaaprende.edu.co/ http://www.mineducacion.gov.co/ y en el periódico Al Tablero</p>	<p>Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p> <p>Leer y analizar el escenario del problema</p> <p>Realizar una lluvia de ideas</p> <p>Hacer una lista de aquello que se conoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que se desconoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema</p> <p>Definir el problema</p> <p>Obtener información</p> <p>Presentar resultados.</p>

OBSERVACIONES _____

ESTANDAR. Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.

COMPETENCIA Solución de problemas con tecnología. COMPONENTE Solución de problemas con tecnología

LOGRO = DBA	NIVELES DE DESEMPEÑO	TEMA	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
<p>Identifico y describo la evolución de los medios de transporte.</p> <p>Identifico Las señales de tránsito y reflexiono sobre el adecuado uso de ellas.</p> <p>Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos de la ciudad.</p> <p>Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos</p>	<p>Identifica y describo la evolución de los medios de transporte.</p> <p>Identifica Las señales de tránsito y reflexiono sobre el adecuado uso de ellas.</p> <p>Utiliza diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos de la ciudad.</p> <p>Participa en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos</p>	<p>Evolución de los medios de transporte</p> <p>Las señales de tránsito</p> <p>Artefactos de la ciudad</p> <p>Descripción y elaboración de proyectos mediante herramientas tecnológicas (Project)</p>	<p>10 semanas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad. • Ferias de la ciencia y la tecnología • Análisis de situaciones sociales y naturales <p>http://www.colombiaaprende.edu.co/ http://www.mineduccion.gov.co/ y en el periódico Al Tablero https://products.office.com/es-co/project/project-and-portfolio-management-software</p>	<p>Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p> <p>Leer y analizar el escenario del problema</p> <p>Realizar una lluvia de ideas</p> <p>Hacer una lista de aquello que se conoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que se desconoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema</p> <p>Definir el problema</p> <p>Obtener información</p> <p>Presentar resultados.</p>

OBSERVACIONES _____

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA DOCENTE _____ GRADO TERCERO PERIODO CUATRO AÑO 2026

ESTANDAR Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

COMPETENCIA Tecnología y sociedad

COMPONENTE Tecnología y sociedad

LOGRO = DBA	NIVELES DE DESEMPEÑO	TEMA	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
<p>Identifico cómo ha evolucionado el computador.</p> <p>Realizo escritos en Word utilizando las herramientas vistas.</p> <p>Selecciono entre conjunto de aplicaciones de office la más adecuada para crear animaciones.</p> <p>Reflexiono sobre el uso adecuado del computador</p>	<p>Identifica cómo ha evolucionado el computador.</p> <p>Realiza escritos en Word utilizando las herramientas vistas.</p> <p>Selecciona entre conjunto de aplicaciones de office la más adecuada para crear animaciones</p> <p>Reflexiona sobre el uso adecuado del computador</p>	<p>Identifico cómo ha evolucionado el computador.</p> <p>Word</p> <p>Power point</p> <p>Ventajas y desventajas del computador</p>	<p>10 semanas</p>	<ul style="list-style-type: none"> Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad. Ferias de la ciencia y la tecnología Análisis de situaciones sociales y naturales <p>http://www.colombiaaprende.edu.co/</p> <p>http://www.mineduccion.gov.co/</p> <p>y en el periódico Al Tablero</p> <ul style="list-style-type: none"> computadores 	<p>Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p> <p>Leer y analizar el escenario del problema</p> <p>Realizar una lluvia de ideas</p> <p>Hacer una lista de aquello que se conoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que se desconoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema</p> <p>Definir el problema</p> <p>Obtener información</p> <p>Presentar resultados.</p>

OBSERVACIONES _____

ESTANDAR Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.

COMPETENCIA Apropriación y uso de la tecnología. COMPONENTE Apropriación y uso de la tecnología

LOGRO = DBA	NIVELES DE DESEMPEÑO	TEMA	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
<p>Analizo artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales.</p> <p>Describo y clasifico artefactos existentes en mi entorno con base en características tales como materiales, forma, estructura.</p> <p>Identifico fallas sencillas en un artefacto o proceso y actúo en forma segura frente a ellas.</p> <p>Asocio costumbres culturales con características del entorno y con el uso de diversos artefactos.</p>	<p>Analiza artefactos que responden a necesidades particulares en contextos sociales, económicos y culturales.</p> <p>Describe y clasifica artefactos existentes en mi entorno con base en características tales como materiales, forma, estructura.</p> <p>Identifica fallas sencillas en un artefacto o proceso y actúo en forma segura frente a ellas.</p> <p>Asocia costumbres culturales con características del entorno y con el uso de diversos artefactos.</p>	<p>Artefactos en contextos sociales, económicos y culturales.</p> <p>Características de algunos artefactos</p> <p>Fallas en artefactos y procesos</p> <p>Cultura y tecnología</p>	<p>10 semanas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad. • Ferias de la ciencia y la tecnología • Análisis de situaciones sociales y naturales <p>http://www.colombiaaprende.edu.co/</p> <p>http://www.mineduacion.gov.co/</p> <p>y en el periódico Al Tablero</p>	<p>Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p> <p>Leer y analizar el escenario del problema</p> <p>Realizar una lluvia de ideas</p> <p>Hacer una lista de aquello que se conoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que se desconoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema</p> <p>Definir el problema</p> <p>Obtener información</p> <p>Presentar resultados.</p>

OBSERVACIONES _____

ESTANDAR Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.

COMPETENCIA Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos COMPONENTE Naturaleza y evolución de la tecnología

LOGRO = DBA	NIVELES DE DESEMPEÑO	TEMA	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
<p>Menciono invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país.</p> <p>Describo productos tecnológicos mediante el uso de diferentes formas de representación tales como esquemas, dibujos y diagramas entre otros.</p> <p>Propongo frente a un problema varias soluciones posibles indicando como llegue a ellas y cuáles son las ventajas y desventajas de cada una.</p> <p>Me involucro en proyectos tecnológicos relacionados con el buen uso de los recursos naturales y la adecuada disposición de los residuos del entorno en el que vivo.</p>	<p>Menciona invenciones e innovaciones que han contribuido al desarrollo del país.</p> <p>Describe productos tecnológicos mediante el uso de diferentes formas de representación tales como esquemas, dibujos y diagramas entre otros.</p> <p>Propone frente a un problema varias soluciones posibles indicando como llegue a ellas y cuáles son las ventajas y desventajas de cada una.</p> <p>Se involucra en proyectos tecnológicos relacionados con el buen uso de los recursos naturales y la adecuada disposición de los residuos del entorno en el que vivo.</p>	<p>Inventos e innovaciones.</p> <p>Representaciones de inventos e innovaciones con esquemas, dibujos y diagramas.</p> <p>Soluciones tecnológicas.</p> <p>Proyectos tecnológicos y medio ambiente.</p>	<p>10 semanas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad. • Ferias de la ciencia y la tecnología • Análisis de situaciones sociales y naturales <p>http://www.colombiaaprende.edu.co/</p> <p>http://www.mineduccion.gov.co/</p> <p>y en el periódico Al Tablero</p>	<p>Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p> <p>Leer y analizar el escenario del problema</p> <p>Realizar una lluvia de ideas</p> <p>Hacer una lista de aquello que se conoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que se desconoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema</p> <p>Definir el problema</p> <p>Obtener información</p> <p>Presentar resultados.</p>

OBSERVACIONES _____

ESTANDAR Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.

COMPETENCIA Solución de problemas con tecnología. COMPONENTE Solución de problemas con tecnología

LOGRO = DBA	NIVELES DE DESEMPEÑO	TEMA	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
<p>Diferencio productos tecnológicos de productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los procesos involucrados. Selecciono productos que responden a mis necesidades utilizando criterios apropiados (fecha de vencimiento, condiciones de manipulación y almacenamiento, componentes, efectos sobre la salud y medio ambiente)</p> <p>Identifico y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas. Participo en discusiones que involucran predicciones sobre posibles efectos relacionados con el uso o no de artefactos, procesos y productos tecnológicos en mi entorno y argumento mis planteamientos(energía, antibióticos agricultura etc.)</p>	<p>Diferencia productos tecnológicos de productos naturales, teniendo en cuenta los recursos y los procesos involucrados. Selecciona productos que responden a mis necesidades utilizando criterios apropiados (fecha de vencimiento, condiciones de manipulación y almacenamiento, componentes, efectos sobre la salud y medio ambiente)</p> <p>Identifica y describo características, dificultades, deficiencias o riesgos asociados con el empleo de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas. Participa en discusiones que involucran predicciones sobre posibles efectos relacionados con el uso o no de artefactos, procesos y productos tecnológicos en mi entorno y argumento mis planteamientos(energía, antibióticos agricultura etc.)</p>	<p>Productos tecnológicos y productos naturales. Selección de productos</p> <p>Características de artefactos y procesos destinados a la solución de problemas.</p> <p>Efectos relacionados con el uso o no de artefactos</p>	10 semanas	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad. • Ferias de la ciencia y la tecnología • Análisis de situaciones sociales y naturales <p>http://www.colombiaprende.edu.co/ http://www.mineducacion.gov.co/ y en el periódico Al Tablero</p>	<p>Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender. Leer y analizar el escenario del problema</p> <p>Realizar una lluvia de ideas</p> <p>Hacer una lista de aquello que se conoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que se desconoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema</p> <p>Definir el problema</p> <p>Obtener información</p> <p>Presentar resultados.</p>

OBSERVACIONES _____

ESTANDAR Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología

COMPETENCIA. Tecnología y sociedad COMPONENTE. Tecnología y sociedad

LOGRO = DBA	NIVELES DE DESEMPEÑO	TEMA	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
<p>Identifico y doy ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de información.</p> <p>Utiliza tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de la información, investigación, etc.).</p> <p>Identifica y compara ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas sobre un mismo problema.</p> <p>Utiliza diferentes fuentes de información para sustentar mis ideas.</p>	<p>Identifico y doy ejemplos de artefactos que involucran en su funcionamiento tecnologías de información.</p> <p>Utilizo tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de la información, investigación, etc.).</p> <p>Identifica y compara ventajas y desventajas de distintas soluciones tecnológicas sobre un mismo problema.</p> <p>Utiliza diferentes fuentes de información para sustentar mis ideas.</p>	<p>Artefactos para las Tic. Las tic en mi comunidad Soluciones tecnológicas Fuentes de información y medios de comunicación</p>	<p>10 semanas</p>	<p>Computador Tics</p> <ul style="list-style-type: none"> • Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad. • Ferias de la ciencia y la tecnología • Análisis de situaciones sociales y naturales <p>http://www.colombiaaprende.edu.co/ http://www.mineduccion.gov.co/ y en el periódico Al Tablero</p>	<p>Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p> <p>Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.</p>

OBSERVACIONES _____

ESTANDAR Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.

COMPETENCIA Apropriación y uso de la tecnología. COMPONENTE Apropriación y uso de la tecnología

LOGRO = DBA	NIVELES DE DESEMPEÑO	TEMA	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
<p>Explico la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante ejemplos.</p> <p>Empleo con seguridad artefactos y procesos para mantener y conservar algunos productos</p> <p>Establezco relaciones de proporción entre las dimensiones de los artefactos y de los usuarios.</p> <p>Diferencio los intereses del que fabrica, vende o compra un producto, bien o servicio y me intereso por obtener garantía de calidad.</p>	<p>Explica la diferencia entre un artefacto y un proceso mediante ejemplos.</p> <p>Emplea con seguridad artefactos y procesos para mantener y conservar algunos productos</p> <p>Establece relaciones de proporción entre las dimensiones de los artefactos y de los usuarios.</p> <p>Diferencia los intereses del que fabrica, vende o compra un producto, bien o servicio y me intereso por obtener garantía de calidad.</p>	<p>Diferencia entre artefacto y proceso</p> <p>Seguridad de artefacto y proceso</p> <p>Proporción de artefactos y usuarios</p> <p>Garantías de calidad</p>	<p>10 semanas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad. • Ferias de la ciencia y la tecnología • Análisis de situaciones sociales y naturales <p>http://www.colombiaaprende.edu.co/</p> <p>http://www.mineduccion.gov.co/</p> <p>y en el periódico Al Tablero</p>	<p>Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p> <p>Leer y analizar el escenario del problema</p> <p>Realizar una lluvia de ideas</p> <p>Hacer una lista de aquello que se conoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que se desconoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema</p> <p>Definir el problema</p> <p>Obtener información</p> <p>Presentar resultados.</p>

ESTANDAR Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.

COMPETENCIA Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos COMPONENTE Naturaleza y evolución de la tecnología

LOGRO = DBA	NIVELES DE DESEMPEÑO	TEMA	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
<p>Identifico fuentes y tipos de energía y explico cómo se transforman. Sigo las instrucciones de los manuales de utilización de productos tecnológicos Diseño y construyo soluciones tecnológicas utilizando maquetas y modelos Identifico instituciones y autoridades a las que puedo acudir para solicitar la protección de los bienes y servicios de mi comunidad.</p>	<p>Identifica fuentes y tipos de energía y explico cómo se transforman. Sigue las instrucciones de los manuales de utilización de productos tecnológicos Diseña y construye soluciones tecnológicas utilizando maquetas y modelos Identifica instituciones y autoridades a las que puedo acudir para solicitar la protección de los bienes y servicios de mi comunidad.</p>	<p>Fuentes y tipos de energía Artefactos eléctricos Soluciones tecnológicas para el ahorro y conservación de las fuentes de energía Protección de bienes y servicios</p>	<p>10 semanas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad. • Ferias de la ciencia y la tecnología • Análisis de situaciones sociales y naturales <p>http://www.colombiaaprende.edu.co/ http://www.mineduccion.gov.co/ y en el periódico Al Tablero</p>	<p>Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender. Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados</p>

OBSERVACIONES _____

ESTANDAR Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.

COMPETENCIA Conocimiento de artefactos y procesos tecnológicos COMPONENTE Naturaleza y evolución de la tecnología

LOGRO = DBA	NIVELES DE DESEMPEÑO	TEMA	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
<p>Analizo artefactos y procesos que corresponden a necesidades particulares de mi comunidad.</p> <p>Empleo con seguridad artefactos y procesos para mantener y conservar algunos productos.</p> <p>Establezco relaciones de proporción entre las dimensiones de los artefactos y de los usuarios.</p> <p>Identifico algunos bienes y servicios que ofrece mi comunidad y velo por el cuidado y buen uso, valorando sus beneficios sociales.</p>	<p>Analiza artefactos y procesos que corresponden a necesidades particulares de mi comunidad.</p> <p>Emplea con seguridad artefactos y procesos para mantener y conservar algunos productos.</p> <p>Establece relaciones de proporción entre las dimensiones de los artefactos y de los usuarios.</p> <p>Identifica algunos bienes y servicios que ofrece mi comunidad y velo por el cuidado y buen uso, valorando sus beneficios sociales.</p>	<p>Necesidades tecnológicas de mi comunidad.</p> <p>Seguridad de artefactos y procesos.</p> <p>Relación artefactos-usuarios.</p> <p>Bienes y servicios para los beneficios sociales</p>	<p>10 semanas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad. • Ferias de la ciencia y la tecnología • Análisis de situaciones sociales y naturales <p>http://www.colombiaprende.edu.co/ http://www.mineducacion.gov.co/ y en el periódico Al Tablero</p>	<p>Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p> <p>Leer y analizar el escenario del problema</p> <p>Realizar una lluvia de ideas</p> <p>Hacer una lista de aquello que se conoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que se desconoce</p> <p>Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema</p> <p>Definir el problema</p> <p>Obtener información</p> <p>Presentar resultados.</p>

OBSERVACIONES _____

ESTANDAR Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología

COMPETENCIA. Tecnología y sociedad. COMPONENTE. Tecnología y sociedad

LOGRO = DBA	NIVELES DE DESEMPEÑO	TEMA	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
<p>Identifico y doy ejemplos de herramientas para la construcción de proyectos tecnológicos.</p> <p>Utilizo herramientas manuales para realizar de manera segura procesos de medición, trazado, corte, doblado, y unión de materiales para construir modelos y maquetas.</p> <p>Diseño, construyo, adapto y reparo artefactos sencillos reutilizando materiales caseros para satisfacer intereses personales.</p> <p>Indico la importancia de acatar las normas para la prevención de enfermedades y accidentes y promuevo su cumplimiento.</p>	<p>Identifica y doy ejemplos de herramientas para la construcción de proyectos tecnológicos.</p> <p>Utiliza herramientas manuales para realizar de manera segura procesos de medición, trazado, corte, doblado, y unión de materiales para construir modelos y maquetas.</p> <p>Diseña, construye, adapta y repara artefactos sencillos reutilizando materiales caseros para satisfacer intereses personales.</p> <p>Indica la importancia de acatar las normas para la prevención de enfermedades y accidentes y promuevo su cumplimiento.</p>	<p>Las herramientas Herramientas manuales Diseño, construcción, adaptación y reparación de artefactos Normas de prevención y seguridad.</p>	<p>10 semanas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad. • Ferias de la ciencia y la tecnología • Análisis de situaciones sociales y naturales <p>http://www.colombiaaprende.edu.co/ http://www.mineducacion.gov.co/ y en el periódico Al Tablero</p>	<p>Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p> <p>Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.</p>

OBSERVACIONES _____



INSTITUCION EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
PLAN DE AREA

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO 6° DOCENTE:

AÑO 2026 PERIODO: 1

COMPETENCIA: Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de algunas actividades cotidianas en el entorno y en el de mis antepasados.
Organiza los datos lógicamente para ponerlos al servicio del desarrollo de un proceso

COMPONENTE: 1. Naturaleza y evolución de la tecnología 2. Apropiación y uso de la tecnología 3. Solución de problemas con tecnología 4. Tecnología y sociedad

LOGRO	JUICIO VALORATIVO	TEMAS / CONTENIDO	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS/BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
Identificar instrumentos trascendentales para el desarrollo de la sociedad	Identifica innovaciones e inventos trascendentes para la sociedad: los ubico y explico en su contexto histórico	Innovaciones e inventos y su contenido histórico	6 horas	Internet Textos Computadores	A través de investigaciones en un buscador de internet y lecturas dirigidas deducir las innovaciones tecnologías importantes para el desarrollo del hombre y conservación del medio
Conocer el entorno del procesador de texto Word	Conoce el entorno del procesador de texto Word	Elementos de la pantalla La cinta de opciones La ficha archivo La ayuda de Word Guardar abrir cerrar un documento Seleccionar, eliminar deshacer rehacer	6 horas		
Analizar el impacto de la tecnología en la satisfacción de necesidades y solución de problemas del hombre	Analizo el impacto de artefacto, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades	Impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos	6 horas	Videobeen Internet Textos computadores	Deducir y exponer el progreso del hombre y su relación con el medio utilizando sanamente los artefactos tecnológicos Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.
Realizar las ediciones básicas en Word	Realizo las ediciones básicas en Word	Introducción de datos Inserción de símbolos Desplazarse por el documento	6 horas	Internet Textos Computadores	Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce

<p>Adelantar procesos de innovación como solución a deficiencias detectadas en productos, procesos y sistemas tecnológicos</p>	<p>Adelanto procesos sencillo de innovación en mi entorno como solución a deficiencias detectadas en productos, procesos y sistemas tecnológicos</p>	<p>Procesos de innovación</p>	<p>4 horas</p>	<p>Internet Textos Computadores</p>	<p>Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.</p>
<p>Realizar las ediciones básicas en Word</p>	<p>Realizo las ediciones básicas en Word</p>	<p>Cortar, copiar, pegar Buscar, reemplazar Las vistas dividir la pantalla</p>	<p>6 horas</p>	<p>Internet Textos Computadores</p>	
<p>Evaluar costos y beneficios para adquirir y utilizar artefactos y productos tecnológicos</p>	<p>Evalúo costos y beneficios antes de adquirir y utilizar artefactos y productos tecnológicos</p>	<p>Relación costo beneficio</p>	<p>6 horas</p>		

OBSERVACIONES:



INSTITUCION EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
PLAN DE AREA

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO 6° DOCENTE:

AÑO 2026 PERIODO: 2

COMPETENCIA: Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relación o con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.
Organiza los datos lógicamente para ponerlos al servicio del desarrollo de un proceso

COMPONENTE: 1. Naturaleza y evolución de la tecnología 2. Apropiación y uso de la tecnología 3. Solución de problemas con tecnología 4. Tecnología y sociedad

LOGRO	JUICIO VALORATIVO	TEMAS / CONTENIDO	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS/BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
Reconocer artefactos, conceptos y principios científicos y técnicos que permiten su creación	1. Reconozco, en algunos artefactos, conceptos y principios científicos y técnicos que permiten su creación	1. Ciencia y técnica	4 horas	Internet Textos Computadores	A través de investigaciones en un buscador de internet y lecturas dirigidas deducir las innovaciones tecnologías importantes para el desarrollo del hombre y conservación del medio
Guardar y abrir documentos de texto en la aplicación Word	Guardo y abro documentos de texto en la aplicación Word	Guardar y guardar como Abrir un documento Eliminar y recuperar archivos	6 horas	Videobeen Internet	
2. Ejemplificar cómo en el uso de artefactos, procesos o sistemas tecnológicos, existen principios de funcionamiento que los sustentan	2. Ejemplifico cómo en el uso de artefactos, procesos o sistemas tecnológicos, existen principios de funcionamiento que los sustentan	2. Principios de funcionamiento de artefactos, procesos o sistemas	8 horas	Textos computadores	
Aplicar formatos específicos a un documento de texto de Word	Aplico formatos específicos a un documento de texto de Word	Los temas La portada Cambiar el fondo de página La fuente	6 horas	Internet Textos Computadores	Deducir y exponer el progreso del hombre y su relación con el medio utilizando sanamente los artefactos tecnológicos Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender. Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas

<p>3. Detectar fallas en artefactos, procesos y sistemas tecnológicos y propongo estrategias de solución</p> <p>Aplicar formatos específicos a un documento de texto</p> <p>4. Participar en discusiones sobre el uso racional de algunos artefactos tecnológicos.</p>	<p>3. Detecto fallas en artefactos, procesos y sistemas tecnológicos de prueba y descarte, y propongo estrategias de solución</p> <p>Aplico formatos específicos a un documento de texto de Word</p> <p>4. Participo en discusiones sobre el uso racional de algunos artefactos tecnológicos.</p>	<p>Cambiar mayúsculas/minúsculas</p> <p>3. Procedimientos de prueba y descarte</p> <p>Color y efectos de texto WordArt Formato de párrafo Listas con viñetas numeradas Tabulaciones Copiar formato</p> <p>4. Uso racional de artefactos tecnológicos</p>	<p>6 horas</p> <p>4 horas</p> <p>4 horas</p>	<p>Videobeen Internet Textos computadores</p> <p>Internet Textos Computadores</p>	<p>Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.</p>
--	---	--	--	---	---

OBSERVACIONES:



INSTITUCION EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
PLAN DE AREA

AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA GRADO 6° DOCENTE:

AÑO 2026 PERIODO: 3

COMPETENCIA: Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momento de la historia que han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.

Organiza los datos lógicamente para ponerlos al servicio del desarrollo de un proceso

COMPONENTE: 1. Naturaleza y evolución de la tecnología 2. Apropiación y uso de la tecnología 3. Solución de problemas con tecnología 4. Tecnología y sociedad

LOGRO	JUICIO VALORATIVO	TEMAS / CONTENIDO	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS/BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
1. Analizar y exponer razones de la evolución de técnicas, procesos, herramientas han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos	1. Analizo y expongo razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos tecnológicos a lo largo de la historia	1. Técnicas, procesos, herramientas y materiales	6 horas	Internet Textos Computadores	Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender. Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.
2. Aplicar estilos cambiando la apariencia de los documentos de Word	2. Aplico estilos cambiando la apariencia de los documentos de Word	2. Aplicar y quitar estilos Apariencia de los estilos Crear, modificar y borrar estilos Preferencia entre los estilos Ver los formatos aplicados al documento	6 horas	Videobeen Internet Textos computadores	Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema
3. Utilizar herramientas y equipos de manera segura para construir modelos, maquetas y prototipos	3. Utilizo herramientas y equipos de manera segura para construir modelos, maquetas y prototipos	3. Modelos, maquetas y prototipos	6 horas	Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad.	Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema

<p>Establecer diseños de página a distintos documentos de Word</p> <p>4. Realizar representaciones gráficas tridimensionales de mis ideas y diseños</p> <p>5. Elaborar tablas en un documento de Word</p> <p>6. Analizar las ventajas y desventajas de diversos procesos de transformación de los recursos naturales en producto y sistemas tecnológicos</p>	<p>Establezco diseños de página a distintos documentos de Word</p> <p>4. Realizo representaciones gráficas tridimensionales de mis ideas y diseños</p> <p>5. Elaboro tablas en un documento de Word</p> <p>6. Analizo las ventajas y desventajas de diversos procesos de transformación de los recursos naturales en producto y sistemas tecnológicos (por ejemplo, un basurero o una represa)</p>	<p>Configurar página Encabezado y pies de página Número de Página Saltos de sección</p> <p>4 Gráficas tridimensionales</p> <p>5. Crear tablas Anidar tablas Aplicar estilos de tablas Ajustar tablas Desplazarse seleccionar y borrar en las tablas Combinar dividir, alineación y dirección del texto Tamaño de las celda</p> <p>6. Transformación de los recursos naturales en productos</p>	<p>6 horas</p> <p>6 horas</p> <p>6 horas</p> <p>4 horas</p>	<p>Análisis de situaciones sociales y naturales</p> <p>Videobeen Internet Textos computadores</p> <p>Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad.</p>	<p>Obtener información Presentar resultados.</p>
---	---	---	---	--	--

OBSERVACIONES:

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
PLAN DE AREA**

AREA TECNOLOGÍA E INFORMATICA GRADO 6° DOCENTE:

AÑO 2026 PERIODO: 4

COMPETENCIA: Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno
Organiza los datos lógicamente para ponerlos al servicio del desarrollo de un proceso

COMPONENTE: 1. Naturaleza y evolución de la tecnología 2. Apropriación y uso de la tecnología 3. Solución de problemas con tecnología 4. Tecnología y sociedad

LOGRO	JUICIO VALORATIVO	TEMAS / CONTENIDO	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS/BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
1. Ilustrar la relación que existe entre diferentes factores en los desarrollos tecnológicos	1. Ilustro con ejemplos la relación que existe entre diferentes factores en los desarrollos tecnológicos (peso, costo, resistencia, material, etc.)	1. Características tecnológicas	4 horas	Internet Textos Computadores	A través de investigaciones en un buscador de internet y lecturas dirigidas deducir las innovaciones tecnologías importantes para el desarrollo del hombre y conservación del medio
Dar formato a las imágenes y gráficos en un documento de texto en Word	Doy formato a las imágenes y gráficos en un documento de texto en Word	Tipos de archivos Inserción de imágenes en línea Insertar imágenes desde archivo Insertar captura de pantalla Manipular imágenes Insertar y manipular formas y dibujos Insertar gráficos de Excel Insertar un video	4 horas	Videobeen Internet Textos computadores	
		2. Instrumentos de medición	8 horas	Videobeen	

<p>2. Utilizar apropiadamente instrumentos para medir</p> <p>Revisar la ortografía y gramática de un documento de texto utilizando la aplicación Word</p> <p>3. Reconocer algunas formas de organización del trabajo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología</p> <p>Elaborar organigramas y diagramas en un documento de Word</p> <p>4. Asumir y promover comportamientos legales relacionados con el uso de recursos tecnológicos</p>	<p>2. Utilizo apropiadamente instrumentos para medir diferentes magnitudes físicas</p> <p>Reviso la ortografía y gramática de un documento de texto utilizando la aplicación Word</p> <p>3. Reconozco y utilizo algunas formas de organización del trabajo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología</p> <p>Elaboro organigramas y diagramas en un documento de Word</p> <p>4. Asumo y promuevo comportamientos legales relacionados con el uso de recursos tecnológicos</p>	<p>Revisar mientras se escribe Forzar la revisión. Paneles Autocorrección Sinónimos y antónimos</p> <p>3. solución de problemas con tecnología</p> <p>Crear un organigrama y modificar su diseño Modificar el aspecto del diagrama Tamaño y organización</p> <p>4. Leyes relacionadas con tecnología</p>	<p>6 horas</p> <p>8 horas</p> <p>6 horas</p> <p>4 horas</p>	<p>Internet Textos computadores</p> <p>Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad.</p> <p>Análisis de situaciones sociales y naturales</p>	<p>Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p> <p>Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.</p>
---	---	--	---	--	--

OBSERVACIONES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
PLAN DE ÁREA

ÁREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA GRADO 7° DOCENTE:

AÑO 2026 PERIODO: 1

COMPETENCIA: Análisis y valoración crítica de los componentes y la evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo

COMPONENTE: 1. Naturaleza y evolución de la tecnología 2. Apropiación y uso de la tecnología 3. Solución de problemas con tecnología 4. Tecnología y sociedad

LOGRO	JUICIO VALORATIVO	TEMAS / CONTENIDO	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS/BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
1. Explicar los conceptos de sistema y sus componentes y relaciones.	1. Explico con ejemplos el concepto de sistema e indico sus componentes y relaciones de causa - efecto	Los sistemas	4 horas	Internet Textos Computadores	Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender. Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados. Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas
Conocer en internet los beneficios y riesgos que tiene para la sociedad.	Conozco el correcto manejo de la Internet, sus beneficios y riesgos.	Grooming, Virus, Sexting, cyberbullying.	4 horas	Videobeen Internet Textos computadores	
2. Analizar y aplicar las normas de seguridad en el uso de algunos artefactos, productos y sistemas tecnológicos	Analizo y aplico las normas de seguridad que se deben tener en cuenta en el uso de algunos artefactos, productos y sistemas tecnológicos	Normas de seguridad en algunos artefactos, productos y sistemas	4 horas	Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad.	
3. Diferenciar entre innovación, invención y descubrimiento.	Explico la diferencia entre innovación, invención y descubrimiento.	Ejemplos de innovación, invención y descubrimientos.	4 horas	Análisis de situaciones sociales y naturales	

<p>4. Seleccionar, frente a una necesidad o problema, una alternativa tecnológica apropiada. Al hacerlo utilizo criterios adecuados como eficiencia, seguridad, consumo y costos</p>	<p>Selecciono, frente a una necesidad o problema, una alternativa tecnológica apropiada. Al hacerlo utilizo criterios adecuados como eficiencia, seguridad, consumo y costos.</p>	<p>Eficiencia, consumo y costo en algunos artefactos, productos y sistemas</p>	<p>4 horas</p>	<p>Vídeo Internet Textos computadores</p>	<p>Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.</p>
<p>Conocer y describir la energía eléctrica.</p>	<p>Conozco de dónde viene la electricidad y la produzco con un dinamo.</p>	<p>Cómo se produce la energía eléctrica, correcto manejo dinamo, bovina de tesla.</p>	<p>4 horas</p>	<p>Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad.</p>	
<p>3. Indagar las acciones que puedo realizar para preservar el Ambiente al usar la Tecnología.</p>	<p>3. Indago sobre las posibles acciones que puedo realizar para preservar el ambiente, de acuerdo con normas y regulaciones</p>	<p>3. Normas y regulaciones para la preservación del medio ambiente</p>	<p>2 horas</p>		

OBSERVACIONES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
PLAN DE AREA

ÁREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA GRADO 7° DOCENTE:

AÑO 2026 PERIODO: 2

COMPETENCIA: Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura

COMPONENTE: 1. Naturaleza y evolución de la tecnología 2. Apropiación y uso de la tecnología 3. Solución de problemas con tecnología 4. Tecnología y sociedad

LOGRO	JUICIO VALORATIVO	TEMAS / CONTENIDO	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS/BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
1. Describir el rol de la realimentación en el funcionamiento de algunos sistemas.	Describo el rol de la realimentación en el funcionamiento automático de algunos sistemas	Sistemas automáticos	6 horas	Internet Textos Computadores	A través de investigaciones en un buscador de internet y lecturas dirigidas deducir las innovaciones tecnologías importantes para el desarrollo del hombre y conservación del medio
2. Utilizar correctamente un sistema operativo y teclado.	Utilizo correctamente un sistema operativo y aprendo las ordenes que se dan por el teclado.	Comandos básicos de un sistema operativo y teclado (cortar, copiar, capturar pantalla, Suspensión, hibernación, reinicio, apagado)	4 horas	Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad.	
3. Utilizar las tecnologías de la información y comunicación para apoyar el proceso de aprendizaje y solucionar problemas (Software y Hardware)	Utilizo las tecnologías de la información y comunicación para apoyar el proceso de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar,	Sistemas informáticos	4 horas	Videobeen Internet Textos computadores Análisis de situaciones sociales y naturales	

4. Adaptar soluciones tecnológicas a nuevos contextos y problemas.	Adapto soluciones tecnológicas a nuevos contextos y problemas	Soluciones informáticas	4 horas	Videobeen Internet Textos computadores	de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender. Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.
5. Identificar tipos de Software. Conocer La robótica (conceptos, avances y beneficios)	Realizo proyectos caseros de robótica.	Conceptos, avances y beneficios de la robótica, realización de sencillos proyectos de robótica.	4 horas	Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad.	
6. Reconocer los derechos de las comunidades para acceder a bienes y servicios	Reconozco y divulgo los derechos de las comunidades para acceder a bienes y servicios (por ejemplo, los recursos energéticos e hídricos)	Uso racional de artefactos tecnológicos	2 horas	Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad.	

OBSERVACIONES:

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
PLAN DE ÁREA**

ÁREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA GRADO 7° DOCENTE:

AÑO 2026 PERIODO: 3

COMPETENCIA: Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana
COMPONENTE: 1. Naturaleza y evolución de la tecnología 2. Apropiación y uso de la tecnología 3. Solución de problemas con tecnología 4. Tecnología y sociedad

LOGRO	JUICIO VALORATIVO	TEMAS / CONTENIDO	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS/BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
1. Identificar y explicar técnicas y conceptos de otras disciplinas que se han empleado para la generación de sistemas	Identifico y explico técnicas y conceptos de otras disciplinas que se han empleado para la generación y evolución de sistemas tecnológicos (alimentación, salud, transporte)n, servicios públicos)	Sistemas tecnológicos en la comunidad	4 horas	Internet Textos Computadores	A través de investigaciones en un buscador de internet y lecturas dirigidas deducir las innovaciones tecnologías importantes para el desarrollo del hombre y conservación del medio
2. Realizar algoritmos utilizando la programación por bloques.	Realizo diferentes tipos de algoritmos utilizando bloques de código.	Algoritmo, bloques de código, secuencias lógicas de programación.	10 horas	Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad.	
3. Analizar el proceso de algunos sistemas tecnológicos desde mi punto de vista en cuanto a ventajas y desventajas	Analizó el proceso de algunos sistemas tecnológicos (alimentación, salud, transporte)n, servicios públicos) desde mi punto de vista en cuanto a ventajas y desventajas como ciudadano	Ventajas y desventajas de algunos sistemas tecnológicos de la comunidad	4 horas	Videobeen Internet Textos computadores	Deducir y exponer el progreso del hombre y su relación con el medio utilizando sanamente los artefactos tecnológicos Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través

<p>4. Identificar y formular problemas propios del entorno que son susceptibles de ser resueltos</p>	<p>Identifico y formulo problemas propios del entorno que son susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas</p>	<p>Problemas del entorno y soluciones tecnológicas</p>	<p>4 horas</p>	<p>Análisis de situaciones sociales y naturales</p>	<p>de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p>
<p>5. Interesarse por las tradiciones y valores en mi comunidad y participo en la gestión de actividades en favor del medio ambiente</p>	<p>Me intereso por las tradiciones y valores en mi comunidad y participo en la gestión de actividades en favor del medio ambiente, la salud y la cultura (jornadas de recolección de materiales reciclables, bazares, festivales, etc.)</p>	<p>La comunidad y el medio ambiente</p>	<p>4 horas</p>	<p>Videobeen Internet Textos computadores</p>	<p>Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
PLAN DE ÁREA

ÁREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA GRADO 7° DOCENTE:

AÑO 2026 PERIODO: 4

COMPETENCIA: Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro
COMPONENTE: 1. Naturaleza y evolución de la tecnología 2. Apropiación y uso de la tecnología 3. Solución de problemas con tecnología 4. Tecnología y sociedad

LOGRO	JUICIO VALORATIVO	TEMAS / CONTENIDO	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS/BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
1. Dar ejemplos de transformación de fuentes de energía	1. Doy ejemplos de transformación y utilización de fuentes de energía en determinados momentos históricos	1. Transformación de fuentes de energía	2 horas	Internet Textos Computadores	A través de investigaciones en un buscador de internet y lecturas dirigidas deducir las innovaciones tecnológicas importantes para el desarrollo del hombre y conservación del medio
2. Hacer diversas operaciones en una hoja de cálculo	Hago la corrección ortográfica en una hoja de cálculo Guardar y cerrar un libro de trabajo Empezar un nuevo libro de trabajo Abrir un libro de trabajo ya existente	Configurar la autocorrección Verificación de la ortografía. Guardar, crear y abrir un nuevo libro.	4 horas	Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad.	Trabajo colaborativo en equipos .
3. Manejar de fórmulas, tablas y gráficas en las hojas de cálculo.	Construyo tablas utilizando fórmulas y hago gráficas con diversos datos en una hoja de cálculo.	Fórmulas, tablas y gráficas en las hojas de cálculo.	10 horas	Videobeen Internet Textos computadores	Deducir y exponer el progreso del hombre y su relación con el medio utilizando sanamente los artefactos tecnológicos
4. Reconocer el buen uso de las fuentes de energía contribuyen en la conservación del medio ambiente	4. Reconozco que al hacer buen uso de las fuentes de energía contribuyo a la conservación del medio ambiente	4. Fuentes de energía y medio ambiente	2 horas		Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y

<p>5. Representar datos en hoja de cálculo utilizando diversos gráficos</p>	<p>Represento datos en hoja de cálculo utilizando diversos gráficos</p>	<p>Crear gráficos Añadir una serie de datos Características y formato del gráfico. Modificar el tamaño y distribución de un gráfico Modificar la disposición de un gráfico.</p>	<p>4 horas</p>	<p>Software para hojas de cálculo</p>	<p>desarrollo de habilidades del pensamiento a través</p> <p>Trabajo colaborativo en equipos .</p>
<p>6. Identificar recursos energéticos y evalúo su impacto sobre el medio ambiente</p>	<p>Identifico diversos recursos energéticos y evalúo su impacto sobre el medio ambiente, así como las posibilidades de desarrollo para las comunidades</p>	<p>Recursos energéticos</p>	<p>2 horas</p>	<p>Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad.</p>	<p>Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
PLAN DE ÁREA

ÁREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA GRADO 8° DOCENTE:

AÑO 2026 PERIODO: 1

COMPETENCIA: Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.

COMPONENTE: 1. Naturaleza y evolución de la tecnología 2. Apropiación y uso de la tecnología 3. Solución de problemas con tecnología 4. Tecnología y sociedad

LOGRO	JUICIO VALORATIVO	TEMAS / CONTENIDO	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS/BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
1. Explicar procesos, productos, sistemas, servicios, artefactos, materiales, técnica, educación y producción	Explico con ejemplos propios del conocimiento tecnológico, procesos, productos, sistemas, servicios, artefactos, materiales, técnica, educación y producción	Tecnología, procesos productos, sistemas, servicios, artefactos, materiales, técnica, fabricación y producción	2 horas	Internet Textos Computadores	A través de investigaciones en un buscador de internet y lecturas dirigidas deducir las innovaciones tecnológicas importantes para el desarrollo del hombre y conservación del medio
2. Utilizar la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas, el Internet de las cosas.	Utilizo adecuadamente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas educación física, matemáticas, ciencias	Relación tecnológica y otras disciplinas.	2 horas	Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad.	
3. Proponer mejorar las innovaciones tecnológicas utilizando avances como la robótica y la domótica.	Propongo mejorar las innovaciones tecnológicas y justifico los cambios propuestos con base en la experimentación, las evidencias y el razonamiento lógico	Soluciones tecnológicas en las diferentes disciplinas	6 horas	Videobeen Internet Textos computadores	Deducir y exponer el progreso del hombre y su relación con el medio utilizando sanamente los artefactos tecnológicos Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través

<p>4. Analizar los problemas y las soluciones tecnológicas y los tomo en cuenta en mis argumentaciones.</p>	<p>Analizo diferentes puntos de vista e intereses relacionados con la percepción de los problemas y las soluciones tecnológicas y los tomo en cuenta en mis argumentaciones.</p>	<p>Mis argumentaciones en las soluciones tecnológicas.</p>	<p>8 horas</p>	<p>Análisis de situaciones sociales y naturales</p>	<p>de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p> <p>Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.</p>
---	--	--	----------------	---	--



INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
PLAN DE ÁREA

ÁREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA GRADO 8° DOCENTE:

AÑO 2026 PERIODO: 2

COMPETENCIA: Análisis y valoración crítica de los componentes y la evolución de los sistemas tecnológicos y las estrategias para su desarrollo

COMPONENTE: 1. Naturaleza y evolución de la tecnología 2. Apropriación y uso de la tecnología 3. Solución de problemas con tecnología 4. Tecnología y sociedad

LOGRO	JUICIO VALORATIVO	TEMAS / CONTENIDO	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS/BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
1. Identificar principios científicos aplicados al funcionamiento de algunos artefactos	Identifico principios científicos aplicados al funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos	Funcionamiento de algunos artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos	4 horas	Internet Textos Computadores	A través de investigaciones en un buscador de internet y lecturas dirigidas deducir las innovaciones tecnológicas importantes para el desarrollo del hombre y conservación del medio
2. Representar y construir correctamente circuitos electrónicos	Identifico las diferentes clases de circuitos eléctricos.	Clases, componentes, símbolos, representación, simulación y construcción de circuitos sencillos.	6 horas	Computadoras, Software simulador de circuitos.	
3. Hacer el mantenimiento adecuado de mis artefactos tecnológicos	Hago el mantenimiento adecuado de mis artefactos tecnológicos.	Mantenimiento de artefactos tecnológicos	2 horas	Videobeen Internet Textos computadores	Deducir y exponer el progreso del hombre y su relación con el medio utilizando sanamente los artefactos tecnológicos
4. Utilizar la electricidad para hacer aparatos electromagnéticos.	Construyo aparatos que utilicen el electromagnetismo.	El electroimán, motor eléctrico (generalidades y construcción)	4 horas		Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través

<p>5. Comparar distintas soluciones tecnológicas frente a un mismo problema,</p>	<p>Comparo distintas soluciones tecnológicas frente a un mismo problema, según las características, funcionamiento, costo y eficacia</p>	<p>Soluciones tecnológicas según funcionamiento, costos y eficiencia</p>	<p>2 horas</p>	<p>Análisis de situaciones sociales y naturales</p>	<p>de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p>
<p>6. Explicar el ciclo de vida de algunos productos tecnológicos y evalúo las consecuencias de su prolongación</p>	<p>Explico el ciclo de vida de algunos productos tecnológicos y evalúo las consecuencias de su prolongación</p>	<p>Ciclo de vida de algunos productos tecnológicos</p>	<p>2 horas</p>	<p>Videobeen Internet Textos computadores</p>	<p>Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
PLAN DE ÁREA

ÁREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA GRADO 8° DOCENTE:

AÑO 2026 PERIODO: 3

COMPETENCIA: Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida

COMPONENTE: 1. Naturaleza y evolución de la tecnología 2. Apropiación y uso de la tecnología 3. Solución de problemas con tecnología 4. Tecnología y sociedad

LOGRO	JUICIO VALORATIVO	TEMAS / CONTENIDO	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS/BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
1. Identificar y analizar inventos e innovaciones que han marcado hitos en el desarrollo tecnológico	Identifico y analizo inventos e innovaciones que han marcado hitos en el desarrollo tecnológico	inventos e innovaciones que han marcado hitos en la historia	4 horas	Internet Textos Computadores	A través de investigaciones en un buscador de internet y lecturas dirigidas deducir las innovaciones tecnológicas importantes para el desarrollo del hombre y conservación del medio
2. Utilizar responsable las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)	Utilizo responsable y autónomamente las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para aprender, investigar, y comunicarme con otros en el mundo	Las TIC un hito en el desarrollo tecnológico, Uso de las TIC para obtener información y dar solución a problemas tecnológicos.	2 horas	Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad. Videobeen Internet Textos computadores	Deducir y exponer el progreso del hombre y su relación con el medio utilizando sanamente los artefactos tecnológicos Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través
			6 horas		

<p>3. Proponer soluciones tecnológicas en condiciones de incertidumbre, donde parte de la información debe ser obtenida y parcialmente inferida, utilizar algoritmos en programación para solucionar problemas detectados.</p>	<p>Propongo soluciones tecnológicas en condiciones de incertidumbre, donde parte de la información debe ser obtenida y parcialmente inferida</p>	<p>Influencia de las TIC en la sociedad</p>	<p>8 horas</p>	<p>Análisis de situaciones sociales y naturales</p> <p>Videobeen Internet Textos computadores</p>	<p>de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p> <p>Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.</p>
--	--	---	----------------	---	---

INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
PLAN DE ÁREA

ÁREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA GRADO 8° DOCENTE:

AÑO 2026 PERIODO: 4

COMPETENCIA: Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada

COMPONENTE: 1. Naturaleza y evolución de la tecnología 2. Apropiación y uso de la tecnología 3. Solución de problemas con tecnología 4. Tecnología y sociedad

LOGRO	JUICIO VALORATIVO	TEMAS / CONTENIDO	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS/BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
1. Comparar tecnologías empleadas en el pasado con las del presente	Comparo tecnologías empleadas en el pasado con las del presente y explico los cambios y posibles tendencias	Comparo tecnologías del pasado y del presente	2 horas	Internet Textos Computadores	A través de investigaciones en un buscador de internet y lecturas dirigidas deducir las innovaciones tecnológicas importantes para el desarrollo del hombre y conservación del medio
2. Identificar los aspectos más relevantes de un software presentador de diapositivas.	Organizo información básica en un presentador multimedia.	Abrir un software presentador de diapositivas. La primera diapositiva. La barra de herramientas. Abrir una presentación. Modo de visualización. Como obtener ayuda. Insertar diapositiva. Cerrar una presentación. Cerrar y salir.	8 horas	Internet Textos Computadores	
3. Utilizar instrumentos tecnológicos para realizar mediciones	Utilizo instrumentos tecnológicos para realizar mediciones e identifico algunas fuentes de error en dichas mediciones	Instrumentos tecnológicos de medición.	4 horas	Videobeen Internet Textos computadores	Deducir y exponer el progreso del hombre y su relación con el medio utilizando sanamente los artefactos tecnológicos Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través

4. Aplicar los conocimientos adecuados en la solución de ejercicios con presentadores de diapositivas.	Aplico los conocimientos adecuados en la solución de ejercicios con diapositivas	<ul style="list-style-type: none"> - Creo diapositivas con animaciones y transiciones de un tema propuesto para apoyar un proceso expositivo. - Realizo exposiciones al grupo de clase. - Realizo propuestas en pro de resolver el problema de las basuras electrónicas. - Realizo los trabajos propuestos en clase 	4 horas	<p>Análisis de situaciones sociales y naturales</p> <p>Videobeen Internet Textos computadores</p>	<p>de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p> <p>Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.</p>
5. Interpretar y representar ideas sobrediseños, innovaciones, protocolos de experimentos mediante el uso de registros	Interpreto y represento ideas sobre diseños, innovaciones, protocolos de experimentos mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos, maquetas, modelos y prototipos	Uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos, maquetas, modelos y prototipos	2 horas	Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad.	
6. Conceptualizar y explicar los procesos en la manipulación de diapositivas	Conceptualizar y explicar los procesos en la manipulación de diapositivas	Trabajar con gráficos Crear y eliminar gráficos Herramientas de gráficos Modificar el tipo de gráfico y su diseño.	4 horas	Análisis de situaciones sociales y naturales	
7. Utilizar responsablemente artefactos tecnológicos, valorando su pertinencia calidad y efectos potenciales	Utilizo responsablemente artefactos tecnológicos, valorando su pertinencia calidad y efectos potenciales sobre mi salud y el medio ambiente	Relación productos tecnológicos, salud, medio ambiente	2 horas		

INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
PLAN DE ÁREA

ÁREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA GRADO 9° DOCENTE:

AÑO 2026 PERIODO: 1

COMPETENCIA: Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades

COMPONENTE: 1. Naturaleza y evolución de la tecnología 2. Apropriación y uso de la tecnología 3. Solución de problemas con tecnología 4. Tecnología y sociedad

LOGRO	JUICIO VALORATIVO	TEMAS / CONTENIDO	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS/BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
1. Explicar algunos factores que influyen en la evolución de la tecnología y conocer los avances tecnológicos más recientes y trascendentales.	Explico algunos factores que influyen en la evolución de la tecnología y establezco relación con algunos eventos históricos.	Factores que influyen en La evolución de la tecnología	2 horas	Internet Textos Computadores	A través de investigaciones en un buscador de internet y lecturas dirigidas deducir las innovaciones tecnologías importantes para el desarrollo del hombre y conservación del medio
2. Aplicar los conocimientos convenientes en el uso adecuado de la internet	Aplico los conocimientos convenientes en el uso adecuado de la internet	Internet ¿Qué es Internet? Conceptos básicos Historia de Internet ¿Quién y cómo se crea la información en Internet? Características de Internet ¿Qué se puede hacer en Internet? Buscar Información ¿Qué se puede hacer en Internet? Comunicarse ¿Qué se puede hacer en Internet? Publicar Información ¿Qué se puede hacer en Internet? Compartir información. Foros	4 horas	Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad. Videobeen Internet Textos computadores	Deducir y exponer el progreso del hombre y su relación con el medio utilizando sanamente los artefactos tecnológicos Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través

<p>3. Sustentar con argumentos la selección y utilización de un producto natural o tecnológico para resolver una necesidad</p> <p>4. Utilizar los recursos necesarios para configurar y usar adecuadamente los recursos de internet como correo electrónico y creación de páginas web</p>	<p>Sustento con argumentos (evidencias, razonamiento lógico, experimentación) la selección y utilización de un producto natural o tecnológico para resolver una necesidad o problema</p> <p>Utilizo los recursos necesarios para configurar y usar adecuadamente los recursos de internet creando páginas web y poder colocar recursos en la nube</p>	<p>¿Qué se puede hacer en Internet? Compartir archivos Introducción a los tipos de archivos Clientes P2P ¿Qué se puede hacer en Internet? Otros El futuro de Internet</p> <p>Productos naturales y tecnológicos</p> <p>Conexión a Internet ¿Qué se necesita para conectarse a Internet? Tipos de conexión a Internet Conexión por cable Conexión a través de telefonía móvil 4G Conexión vía Satélite Redes inalámbricas. WIFI Otros sistemas Redes domésticas Configurar la red Wifi Configurar el router Configurar el módem Configurar la conexión a Internet Redes inalámbricas</p>	<p>2 horas</p> <p>6 horas</p>	<p>Análisis de situaciones sociales y naturales</p> <p>Videobeen Internet Textos computadores</p> <p>Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad.</p> <p>Análisis de situaciones sociales y naturales</p> <p>Internet Textos Computadores</p> <p>Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad.</p>	<p>de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p> <p>Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.</p> <p>A través de investigaciones en un buscador de internet y lecturas dirigidas deducir las innovaciones tecnologías importantes para el desarrollo del hombre y conservación del medio</p> <p>Deducir y exponer el progreso del hombre y su relación con el medio utilizando sanamente los artefactos tecnológicos Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que</p>
---	---	--	-------------------------------	---	---

<p>5. Explicar las características de los distintos procesos de transformación de los materiales</p>	<p>Explico las características de los distintos procesos de transformación de los materiales y la obtención de las materias primas</p>	<p>Creación de páginas web Imprimir desde Internet Conexiones compartidas</p> <p>Obtención de materias primas</p>	<p>2 horas</p>	<p>Videobeen Internet Textos computadores</p> <p>Análisis de situaciones sociales y naturales</p>	<p>conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p> <p>Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.</p>
<p>6. Analizar el costo ambiental de la sobreexplotación de los recursos naturales</p>	<p>Analizo el costo ambiental de la sobreexplotación de los recursos naturales (agotamiento de las fuentes de agua potable y problema de las basuras)</p>	<p>Explotación de los recursos naturales</p>	<p>2 horas</p>	<p>Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad.</p>	<p>Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
PLAN DE ÁREA

ÁREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA GRADO 9° DOCENTE:

AÑO 2026 PERIODO: 2

COMPETENCIA: Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades

COMPONENTE: 1. Naturaleza y evolución de la tecnología 2. Apropriación y uso de la tecnología 3. Solución de problemas con tecnología 4. Tecnología y sociedad

LOGRO	JUICIO VALORATIVO	TEMAS / CONTENIDO	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS/BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
1. Identificar artefactos basados en la tecnología digital	Identifico artefactos basados en la tecnología digital y describo el sistema binario utilizado en dicha tecnología	Tecnología digital	2 horas	Internet Textos Computadores	A través de investigaciones en un buscador de internet y lecturas dirigidas deducir las innovaciones tecnológicas importantes para el desarrollo del hombre y conservación del medio
2. Reconocer y utilizar el correo electrónico y el software online y offline como unas herramientas de suma importancia en la vida diaria del ser humano	Reconozco y utilizo el correo electrónico y el software online y offline como unas herramientas de suma importancia en la vida diaria del ser humano y que propende por el desarrollo permanente	Correo electrónico Introducción Protocolos de correo Webmail Crear una cuenta Google Búsqueda avanzada en Gmail Enviar y recibir correo Contactos Organizar el correo en Gmail. Etiquetas y categorías Crear filtros en Gmail Más opciones de webmail Usar varias cuentas desde Gmail Outlook webmail Programas de correo gratuitos.	8 horas	Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad. Videobeen Internet Textos computadores	Deducir y exponer el progreso del hombre y su relación con el medio utilizando sanamente los artefactos tecnológicos Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través

<p>3. Ensamblar sistemas siguiendo instrucciones</p> <p>4. Reconocer que no hay soluciones perfectas, y que pueden existir varias soluciones a un mismo problema</p> <p>5. Ejercer mi papel de ciudadano responsable con el uso adecuado de los sistemas tecnológicos</p>	<p>Ensamblar sistemas siguiendo instrucciones y esquemas</p> <p>Reconozco que no hay soluciones perfectas, y que pueden existir varias soluciones a un mismo problema, según los criterios utilizados y su ponderación</p> <p>Ejercer mi papel de ciudadano responsable con el uso adecuado de los sistemas tecnológicos (transporte, ahorro de energía, etc.)</p>	<p>Ensamblar sistemas</p> <p>Solución de problemas con tecnología.</p> <p>Uso adecuado de algunos sistemas tecnológicos</p>	<p>4 horas</p> <p>2 horas</p> <p>2 horas</p>	<p>Análisis de situaciones sociales y naturales</p> <p>Video been Internet Textos computadores</p> <p>Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad. Análisis de situaciones sociales y naturales</p>	<p>de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p> <p>Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.</p>
---	--	---	--	--	---

INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
PLAN DE ÁREA

ÁREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA GRADO 9° DOCENTE:

AÑO 2026 PERIODO: 3

COMPETENCIA: Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades

COMPONENTE: 1. Naturaleza y evolución de la tecnología 2. Apropiación y uso de la tecnología 3. Solución de problemas con tecnología 4. Tecnología y sociedad

LOGRO	JUICIO VALORATIVO	TEMAS / CONTENIDO	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS/BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
1. Ilustrar con ejemplos el significado e importancia de la calidad en la producción	Ilustro con ejemplos el significado e importancia de la producción de artefactos tecnológicos	Calidad de procesos, productos y artefactos	4 horas	Internet Textos Computadores	A través de investigaciones en un buscador de internet y lecturas dirigidas deducir las innovaciones tecnologías importantes para el desarrollo del hombre y conservación del medio Deducir y exponer el progreso del hombre y su relación con el medio utilizando sanamente los artefactos tecnológicos Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.
2. Utilizar elementos de protección y normas de seguridad para la realización de actividades	Utilizo elementos de protección y normas de seguridad para la realización de actividades y manipulación de herramientas y equipos	Normas de seguridad en la industria	2 horas	Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad.	
3. Manejar las calculadoras científicas y construir una utilizando la programación algorítmica.	Utilizo las calculadoras científicas comprendiendo su funcionamiento correcto.	Manejo adecuado de calculadoras científicas.	8 horas	Computador Software Calculadoras	Ejercitación e identificación en el manejo de las diversas funciones de una calculadora científica para luego lograr construir un algoritmo que la imite.

<p>3. Considerar aspectos relacionados con la seguridad, ergonomía, impacto en el medio ambiente y Soluciono problemas apropiando conocimiento científico y tecnológico</p> <p>4. Mantener una actitud crítica y analítica con relación al uso de productos contaminantes</p>	<p>Considero aspectos relacionados con la seguridad, ergonomía, impacto en el medio ambiente y en la sociedad, en la solución de problemas.</p> <p>Mantengo una actitud crítica y analítica con relación al uso de productos contaminantes (pilas, plástico, etc.)y su disposición final</p>	<p>Ergonomía, impacto en el medio ambiente y en la industria.</p> <p>Disposición final de productos contaminantes</p>	<p>6 horas</p> <p>2 horas</p>	<p>Análisis de situaciones sociales y naturales</p> <p>Videobeen Internet Textos computadores</p>	<p>Leer y analizar el escenario del problema</p>
---	--	---	-------------------------------	---	--

OBSERVACIONES:



INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
PLAN DE ÁREA

ÁREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA GRADO 9° DOCENTE:

AÑO 2026 PERIODO: 4

COMPETENCIA: Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades

COMPONENTE: 1. Naturaleza y evolución de la tecnología 2. Apropiación y uso de la tecnología 3. Solución de problemas con tecnología 4. Tecnología y sociedad

LOGRO	JUICIO VALORATIVO	TEMAS / CONTENIDO	TIEMPO	RECURSOS DIDÁCTICOS/BIBLIOGRÁFICOS	METODOLOGÍA
1. Discutir casos en los que la evolución de las ciencias ha permitido optimizar algunas de las soluciones tecnológicas existentes	Discuto casos en los que la evolución de las ciencias ha permitido optimizar algunas de las soluciones tecnológicas existentes	La ciencia y la informática	4 horas	Internet Textos Computadores	A través de investigaciones en un buscador de internet y lecturas dirigidas deducir las innovaciones tecnológicas importantes para el desarrollo del hombre y conservación del medio
2. Diseñar, construir y probar prototipos de artefactos y procesos como respuesta a una necesidad	Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos y procesos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas	Diseño y construcción de prototipos	4 horas	Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad. Videobeen Internet Textos computadores	Deducir y exponer el progreso del hombre y su relación con el medio utilizando sanamente los artefactos tecnológicos Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.

<p>3. Analizar la importancia y el papel que juegan las patentes y los derechos de autor en el desarrollo Tecnológico</p> <p>4. Diseñar y crear aplicaciones para computadora y celular utilizando Scratch</p>	<p>Analizo la importancia y el papel que juegan las patentes y los derechos de autor en el desarrollo tecnológico.</p> <p>Diseño, creo y verifico el funcionamiento de aplicaciones realizadas en Scratch.</p>	<p>Patentes y derechos de autor.</p> <p>Creación de algoritmos en Scratch</p>	<p>2 horas</p> <p>8 horas</p>	<p>Análisis de situaciones sociales y naturales</p> <p>Videobeen Internet Textos computadores</p>	<p>Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.</p>
--	--	---	-------------------------------	---	--



INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
PLAN DE ÁREA

ÁREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA GRADO 10° DOCENTE:

AÑO 2026 PERIODO: 1

COMPETENCIA: Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente.

COMPONENTE: 1. Naturaleza y evolución de la tecnología 2. Apropiación y uso de la tecnología 3. Solución de problemas con tecnología 4. Tecnología y sociedad

LOGRO	JUICIO VALORATIVO	TEMAS / CONTENIDO	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS/BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
1. Describir cómo los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos producen avances tecnológicos	Describo como los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación guiados por objetivos producen avances tecnológicos	Procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación	4 horas	Internet Textos Computadores	A través de investigaciones en un buscador de internet y lecturas dirigidas deducir las innovaciones tecnológicas importantes para el desarrollo del hombre y conservación del medio
2. Entender y usar de forma apropiada la realidad aumentada y la inteligencia artificial en actividades de nuestra vida cotidiana	Comprendo cómo usar eficientemente la realidad aumentada y la inteligencia artificial en actividades de nuestra vida cotidiana	Realidad aumentada e Inteligencia artificial.	8 horas	Videobeen Internet Textos computadores	Ejercitación e identificación en el manejo de las diversas herramientas de realidad aumentada e inteligencia artificial.

<p>3. Integrar componentes y pongo en marcha sistemas informáticos personales utilizando manuales</p>	<p>Integro componentes y pongo en marcha sistemas informáticos personales utilizando manuales e instrucciones</p>	<p>Programas operativos y aplicativos</p>	<p>2 horas</p>	<p>Análisis de situaciones sociales y naturales</p>	<p>Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.</p>
<p>4. Interpretar y representar ideas sobre diseños innovadores o protocolos de experimentos utilizando el diseño y la impresión 3D</p>	<p>5. Interpreto y represento ideas sobre diseños innovadores o protocolos de experimentos mediante el uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos constructivos, maquetas, modelos y prototipos, empleando para ello el diseño y la impresión 3D.</p>	<p>5. Uso de registros, textos, diagramas, figuras, planos constructivos, maquetas, modelos y prototipos con herramientas informáticas</p>	<p>8 horas</p>	<p>Videobeen Internet Textos computadores</p>	<p>Imaginar, diseñar, plasmar y crear prototipos en 3D y después con un Software (Tinker CAD) hacerlos realidad.</p>
<p>5. Reconocer las potencialidades de los navegadores y los pongo al servicio de mis búsquedas en internet</p>	<p>Reconozco las potencialidades de los navegadores y los pongo al servicio de mis búsquedas en internet</p>	<p>Los navegadores Introducción Google Chrome Firefox Elementos de la pantalla inicial Arrancar un navegador La barra de herramientas Qué son los Marcadores (Favoritos) Gestionar Marcadores Importar y exportar favoritos</p>	<p>4 horas</p>	<p>Videobeen Internet Textos computadores</p>	<p>Deducir y exponer el progreso del hombre y su relación con el medio utilizando sanamente los artefactos tecnológicos Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p>

<p>6. Analizar proyectos tecnológicos en desarrollo y debate, en mi comunidad, el impacto de su posible implementación.</p>	<p>Analizo proyectos tecnológicos en desarrollo y debate, en mi comunidad, el impacto de su posible implementación.</p>	<p>Proyectos informáticos</p>	<p>2 horas</p>	<p>Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad.</p>	<p>Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.</p>
---	---	-------------------------------	----------------	--	---

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
PLAN DE ÁREA**

ÁREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA GRADO 10° DOCENTE:

AÑO 2026 PERIODO: 2

COMPETENCIA: Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente.

COMPONENTE: 1. Naturaleza y evolución de la tecnología 2. Apropriación y uso de la tecnología 3. Solución de problemas con tecnología 4. Tecnología y sociedad

<i>LOGRO</i>	<i>JUICIO VALORATIVO</i>	<i>TEMAS / CONTENIDO</i>	<i>TIEMPO</i>	<i>RECURSOS DIDACTICOS/BIBLIOGRAFICOS</i>	<i>METODOLOGÍA</i>
--------------	--------------------------	--------------------------	---------------	---	--------------------

<p>1. Relacionar el desarrollo tecnológico con los avances en la ciencia y la técnica</p>	<p>Relaciono el desarrollo tecnológico con los avances en la ciencia, la técnica, las matemáticas y otras disciplinas</p>	<p>1. la ciencia, la técnica, las matemáticas y otras disciplinas</p>	<p>2 horas</p>	<p>Internet Textos Computadores</p>	<p>A través de investigaciones en un buscador de internet y lecturas dirigidas deducir las innovaciones tecnológicas importantes para el desarrollo del hombre y conservación del medio</p>
<p>2. Reconocer y utilizar el correo electrónico como una herramienta de suma importancia en la vida diaria del ser humano y que propende por el desarrollo permanente</p>	<p>Reconozco y utilizo el correo electrónico como una herramienta de suma importancia en la vida diaria del ser humano y que propende por el desarrollo permanente</p>	<p>2. Correo electrónico Introducción Protocolos de correo Webmail Crear una cuenta Google Búsqueda avanzada en Gmail Enviar y recibir correo Contactos Organizar el correo en Gmail. Etiquetas y categorías Crear filtros en Gmail Más opciones de webmail Usar varias cuentas desde Gmail Outlook webmail Programas de correo gratuitos. Configurar una cuenta en Windows Live Mail Windows Live Mail Programas correo de pago Virus por correo Desactivar Vista previa en Windows Live Mail Spam. Correo no deseado</p>	<p>4 horas</p>	<p>Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad.</p> <p>Videobeen Internet Textos computadores</p> <p>Análisis de situaciones sociales y naturales</p> <p>Videobeen Internet Textos computadores</p>	<p>Deducir y exponer el progreso del hombre y su relación con el medio utilizando sanamente los artefactos tecnológicos Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p>
<p>3. Seleccionar y utilizar instrumentos tecnológicos que utilizan algoritmos para</p>	<p>1. Selecciono y utilizo (según los requerimientos) instrumentos tecnológicos para medir,</p>	<p>Sistemas de medición en las diferentes disciplinas</p>	<p>8 horas</p>	<p></p>	<p>Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.</p>

<p>medir, interpretar los resultados</p> <p>4. Ejercer mi capacidad de decisión y hago uso correcto de las herramientas de internet para hacer compras a través de este medio</p> <p>5. Optimizar soluciones tecnológicas (páginas web) a través de estrategias de innovación y la ponderación de los factores utilizados</p> <p>6. Discutir sobre el impacto de los desarrollos tecnológicos incluida la biotecnología</p>	<p>interpreto y analizo los resultados y estimo el error en estas medidas</p> <p>Ejercer mi capacidad de decisión y hago uso correcto de las herramientas de internet para hacer compras a través de este medio</p> <p>Optimizo soluciones tecnológicas como las páginas web a través de estrategias de innovación, desarrollo y experimentación, y argumento los criterios y la ponderación de los factores utilizados</p> <p>Discuto sobre el impacto de los desarrollos tecnológicos incluida la biotecnología en la medicina la agricultura y la industria</p>	<p>Comprar en Internet Introducción Cómo comprar ¿Qué se puede comprar en Internet? Formas de pago Seguridad Precauciones</p> <p>Análisis y propuestas de innovaciones en diferentes disciplinas</p> <p>Biotecnología en la medicina la agricultura y la industria</p>	<p>4 horas</p> <p>6 horas</p> <p>2 horas</p>	<p>Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad.</p> <p>Análisis de situaciones sociales y naturales</p> <p>Análisis de situaciones sociales y naturales</p>	<p>Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.</p>
---	--	---	--	--	--

OBSERVACIONES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
PLAN DE ÁREA

ÁREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA GRADO 10° DOCENTE:

AÑO 2026 PERIODO: 3

COMPETENCIA: Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente.

COMPONENTE: 1. Naturaleza y evolución de la tecnología 2. Apropiación y uso de la tecnología 3. Solución de problemas con tecnología 4. Tecnología y sociedad

LOGRO	JUICIO VALORATIVO	TEMAS / CONTENIDO	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS/BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
1. Analizar los sistemas de control basados en la realimentación de artefactos y procesos,	Analizo los sistemas de control basados en la realimentación de artefactos y procesos, y explico su funcionamiento y efecto	Sistemas de realimentación de artefactos y procesos	4 horas	Internet Textos Computadores	A través de investigaciones en un buscador de internet y lecturas dirigidas deducir las innovaciones tecnológicas importantes para el desarrollo del hombre y conservación del medio
2. Investigar y documentar algunos procesos de producción y manufactura de productos	Investigo y documento algunos procesos de producción y manufactura de productos	Procesos de producción y manufactura de productos		Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad.	
3. Utilizar herramientas de edición de videos	Utilizo herramientas para editar videos	Editores de videos Introducción Edición de videos caseros	8 horas	Videobeen Internet Textos computadores	Deducir y exponer el progreso del hombre y su relación con el medio utilizando sanamente los artefactos tecnológicos Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través

<p>4. Proponer y evaluar el uso de tecnología para mejorar la productividad en la pequeña empresa</p> <p>5. Evaluar los procesos productivos de diversos artefactos y sistemas tecnológicos,</p>	<p>Propongo y evalúo el uso de tecnología para mejorar la productividad en la pequeña empresa</p> <p>Evalúo los procesos productivos de diversos artefactos y sistemas tecnológicos, teniendo en cuenta sus efectos sobre el medio ambiente y las comunidades implicadas</p>	<p>Agregar música, filtros e imágenes a un video</p> <p>Productividad en la pequeña empresa</p> <p>Procesos productivos y el medio ambiente</p>	<p>4 horas</p> <p>2 horas</p>	<p>Análisis de situaciones sociales y naturales</p> <p>Videobeen Internet Textos computadores</p>	<p>de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p> <p>Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas</p>
--	--	---	-------------------------------	---	--

OBSERVACIONES:



INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
PLAN DE ÁREA

ÁREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA GRADO 10° DOCENTE:

AÑO 2026 PERIODO: 4

COMPETENCIA: Reconozco las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vivo, y actúo responsablemente.

COMPONENTE: 1. Naturaleza y evolución de la tecnología 2. Apropiación y uso de la tecnología 3. Solución de problemas con tecnología 4. Tecnología y sociedad

LOGRO	JUICIO VALORATIVO	TEMAS / CONTENIDO	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS/BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
1. Indagar sobre la prospectiva e incidencia de algunos desarrollos tecnológicos	Indago sobre la prospectiva e incidencia de algunos desarrollos tecnológicos	Factores que inciden en algunos desarrollos tecnológicos	4 horas	Internet Textos Computadores	A través de investigaciones en un buscador de internet y lecturas dirigidas deducir las innovaciones tecnológicas importantes para el desarrollo del hombre y conservación del medio
2. Utilizar herramientas informáticas online y offline para el procesamiento de la información.	Utilizo adecuadamente herramientas informáticas de uso común para el procesamiento de la información y la comunicación de ideas	La computación y los lenguajes de programación	8 horas	Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad.	
3. Utilizar correctamente herramientas de Publisher en la elaboración de tarjetas	Utilizo correctamente herramientas de Publisher en la elaboración de tarjetas	Publisher Introducción Iniciar el programa Publisher Conociendo la pantalla de introducción de Publisher Crear un Flyer	4 horas	Videobeen Internet Textos computadores	Deducir y exponer el progreso del hombre y su relación con el medio utilizando sanamente los artefactos tecnológicos Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través

<p>4. Identificar las condiciones, especificaciones y restricciones de diseño utilizadas en una solución tecnológica</p>	<p>Identifico las condiciones, especificaciones y restricciones de diseño utilizadas en una solución tecnológica y puedo verificar su cumplimiento</p>	<p>Conociendo los componentes de la pantalla Editando texto dentro de un <i>Flyer</i> Cambiar e insertar una imagen Modificar el color de las líneas o relleno de un objeto Guardar o grabar una publicación Crear una tarjeta de presentación (<i>Business Card</i>)</p> <p>Diseño de algunos programas</p>	<p>8 horas</p> <p>4 horas</p>	<p>Análisis de situaciones sociales y naturales</p> <p>Videobeen Internet Textos computadores</p> <p>Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad.</p> <p>Análisis de situaciones sociales y naturales</p>	<p>de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.</p> <p>Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.</p>
<p>5. Utilizar e interpretar manuales, instrucciones, diagramas, para el montaje de algunos artefactos y sistemas tecnológicos</p>	<p>Utilizo e interpreto manuales, instrucciones, diagramas y esquemas, para el montaje de algunos artefactos y sistemas tecnológicos</p>	<p>Manuales, instrucciones, diagramas y esquemas</p>	<p>4 horas</p>	<p>Análisis de situaciones sociales y naturales</p>	

INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
PLAN DE ÁREA

ÁREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA GRADO 11° DOCENTE:

AÑO 2026 PERIODO: 1

COMPETENCIA: Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno.

COMPONENTE: 1. Naturaleza y evolución de la tecnología 2. Apropriación y uso de la tecnología 3. Solución de problemas con tecnología 4. Tecnología y sociedad

LOGRO	JUICIO VALORATIVO	TEMAS / CONTENIDO	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS/BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
1. Identificar y analizar ejemplos exitosos y no exitosos de la transferencia tecnológica en la solución de problemas y necesidades	Identifico y analizo ejemplos exitosos y no exitosos de la transferencia tecnológica en la solución de problemas y necesidades	Análisis de necesidades tecnológicas	4 horas	Internet Textos Computadores	A través de investigaciones en un buscador de internet y lecturas dirigidas deducir las innovaciones tecnologías importantes para el desarrollo del hombre y conservación del medio
2. Elaboro y Contesto cuestionarios de diversas áreas como preparación para el Icfes	Contesto cuestionarios de diversas áreas como preparación para el Icfes	Software para elaborar cuestionarios y Plataforma Icfes	8 horas	Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad.	Deducir y exponer el progreso del hombre y su relación con el medio utilizando sanamente los artefactos tecnológicos
3. Diseñar y aplicar planes sistemáticos de mantenimiento de artefactos tecnológicos	Diseño y aplico planes sistemáticos de mantenimiento de artefactos tecnológicos utilizados en la vida cotidiana	Mantenimiento de algunos artefactos	2 horas	Videobeen Internet Textos computadores	Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.

<p>4. Proponer, analizar y comparar diferentes soluciones a un mismo problema explicando su origen, ventajas y dificultades</p>	<p>Propongo, analizo y comparo diferentes soluciones a un mismo problema explicando su origen, ventajas y dificultades</p>	<p>Análisis de origen de problemas tecnológicos</p>	<p>2 horas</p>	<p>Análisis de situaciones sociales y naturales</p>	<p>Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.</p>
<p>5. Identificar necesidades y potencialidades del país para lograr el desarrollo científico y tecnológico</p>	<p>Identifico necesidades y potencialidades del país para lograr el desarrollo científico y tecnológico</p>	<p>Desarrollo científico y tecnológico en Colombia</p>	<p>2 horas</p>	<p>Video been Internet Textos computadores</p> <p>Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad.</p> <p>Análisis de situaciones sociales y naturales</p>	<p>Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.</p>

INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
PLAN DE ÁREA

ÁREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA GRADO 11° DOCENTE:

AÑO 2026 PERIODO: 2

COMPETENCIA: Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno.

COMPONENTE: 1. Naturaleza y evolución de la tecnología 2. Apropriación y uso de la tecnología 3. Solución de problemas con tecnología 4. Tecnología y sociedad

LOGRO	JUICIO VALORATIVO	TEMAS / CONTENIDO	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS/BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
1. Explicar los propósitos de la ciencia y la tecnología y su mutua interdependencia	Explico los propósitos de la ciencia y la tecnología y su mutua interdependencia	Cómo la ciencia interviene en la tecnología	4 horas	Internet Textos Computadores	A través de investigaciones en un buscador de internet y lecturas dirigidas deducir las innovaciones tecnológicas importantes para el desarrollo del hombre y conservación del medio
2. Contestar cuestionarios de diversas áreas como preparación para el Icfes	Contesto cuestionarios de diversas áreas como preparación para el Icfes	Tomi Digital	8 horas	Videobeen Internet Textos computadores	
3. Trabajar en equipo en la realización de proyectos tecnológicos	Trabajo en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hago, involucro herramientas tecnológicas de comunicación	Elaboración de proyectos tecnológicos involucrando las TIC.	6 horas		Deducir y exponer el progreso del hombre y su relación con el medio utilizando sanamente los artefactos tecnológicos Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.

<p>4. Diseñar, construir y probar prototipos de artefactos</p>	<p>Diseño, construyo y pruebo prototipos de artefactos y procesos (como respuesta a necesidades o problemas), teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas</p>	<p>El prototipo para mi proyecto</p>	<p>4 horas 4</p>	<p>Análisis de situaciones sociales y naturales</p> <p>Videobeen Internet Textos computadores</p>	<p>Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.</p>
<p>5. Diseñar y desarrollar estrategias de trabajo en equipo que contribuya en la protección de mis derechos y los de mi comunidad</p>	<p>Diseño y desarrollo estrategias de trabajo en equipo que contribuya en la protección de mis derechos y los de mi comunidad (campañas de promoción y divulgación de derechos humanos de la juventud).</p>	<p>El trabajo en equipo y los derechos humanos</p>	<p>4 horas</p>	<p>Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad.</p> <p>Análisis de situaciones sociales y naturales</p>	

OBSERVACIONES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
PLAN DE ÁREA

ÁREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA GRADO 11° DOCENTE:

AÑO 2026 PERIODO: 3

COMPETENCIA: Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno.

COMPONENTE: 1. Naturaleza y evolución de la tecnología 2. Apropiación y uso de la tecnología 3. Solución de problemas con tecnología 4. Tecnología y sociedad

LOGRO	JUICIO VALORATIVO	TEMAS / CONTENIDO	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS/BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
1. Explicar la importancia de la calidad en la producción de artefactos tecnológicos	Explico con ejemplos la importancia de la calidad en la producción de artefactos tecnológicos	Los sistemas de gestión de calidad (normas)	4 horas	Internet Textos Computadores	A través de investigaciones en un buscador de internet y lecturas dirigidas deducir las innovaciones tecnológicas importantes para el desarrollo del hombre y conservación del medio
2. Contestar cuestionarios de diversas áreas como preparación para el Icfes	Contesto cuestionarios de diversas áreas como preparación para el Icfes	Plataforma Icfes	8 horas	Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad.	Deducir y exponer el progreso del hombre y su relación con el medio utilizando sanamente los artefactos tecnológicos
3. Actuar teniendo en cuenta normas de seguridad industrial	Actúo teniendo en cuenta normas de seguridad industrial y utilizo elementos de protección en ambientes de trabajo y de producción	Normas de seguridad industrial	2 horas	Videobeen Internet Textos computadores	Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.

<p>4 Tener en cuenta aspectos relacionados con la antropometría, la ergonomía, la seguridad al momento de solucionar problemas con tecnología</p>	<p>Tengo en cuenta aspectos relacionados con la antropometría, la ergonomía, la seguridad, el medio ambiente y el contexto cultural y económico al momento de solucionar problemas con tecnología</p>	<p>Antropometría, la ergonomía, la seguridad, el medio ambiente</p>	<p>2 horas</p>	<p>Análisis de situaciones sociales y naturales</p>	<p>Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema Definir el problema Obtener información Presentar resultados.</p>
<p>5. Practicar ejercicios de contabilidad en Software contable</p>	<p>Practico ejercicios de contabilidad en Software contable</p>	<p>Software contable</p>	<p>6 horas</p>	<p>Videobeen Internet Textos computadores</p>	
<p>6. Participar en discusiones relacionadas con las aplicaciones e innovaciones tecnológicas sobre la salud, tomo postura y argumento mis conversaciones</p>	<p>Participo en discusiones relacionadas con las aplicaciones e innovaciones tecnológicas sobre la salud, tomo postura y argumento mis conversaciones</p>	<p>Innovaciones tecnológicas sobre la salud</p>	<p>4 horas</p>	<p>Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad.</p> <p>Análisis de situaciones sociales y naturales</p>	

OBSERVACIONES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
PLAN DE ÁREA

ÁREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA GRADO 11° DOCENTE:

AÑO 2026 PERIODO: 4

COMPETENCIA: Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno.

COMPONENTE: 1. Naturaleza y evolución de la tecnología 2. Apropriación y uso de la tecnología 3. Solución de problemas con tecnología 4. Tecnología y sociedad

LOGRO	JUICIO VALORATIVO	TEMAS / CONTENIDO	TIEMPO	RECURSOS DIDACTICOS/BIBLIOGRAFICOS	METODOLOGIA
1. Argumentar con ejemplos la importancia de la medición en la vida cotidiana	Argumento con ejemplos la importancia de la medición en la vida cotidiana y el papel que juega la metrología en los procesos tecnológicos	1. La metrología	2 horas	Internet Textos Computadores	A través de investigaciones en un buscador de internet y lecturas dirigidas deducir las innovaciones tecnologías importantes para el desarrollo del hombre y conservación del medio
2. Utilizar herramientas y equipos en la construcción de modelos, aplicando normas de seguridad	Utilizo herramientas y equipos en la construcción de modelos, maquetas o prototipos, aplicando normas de seguridad	Modelos, maquetas y prototipos	2 horas	Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad. Videobeen Internet Textos computadores	Deducir y exponer el progreso del hombre y su relación con el medio utilizando sanamente los artefactos tecnológicos Basada en enfoque por competencias a partir de la situación problemática contextualizada que conduce a la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades del pensamiento a través de secuencia didáctica que comprende: entender, comprender, aprender y emprender.

<p>3. Evaluar y seleccionar con argumentos, mis propuestas y decisiones en torno a un diseño</p>	<p>Evalúo y selecciono con argumentos, mis propuestas y decisiones en torno a un diseño</p>	<p>El diseño en un proyecto tecnológico</p>	<p>8 horas</p>	<p>Análisis de situaciones sociales y naturales</p>	<p>Leer y analizar el escenario del problema Realizar una lluvia de ideas Hacer una lista de aquello que se conoce Hacer una lista de aquello que se desconoce Hacer una lista de aquello que necesita hacerse para resolver el problema</p>
<p>4. Diseñar, programar y aplicar un sencillo software contable.</p>	<p>Practico ejercicios de contabilidad con software elaborado.</p>	<p>El diseño de software contable.</p>	<p>8 horas</p>	<p>Videobeen Internet Textos computadores</p>	<p>Definir el problema Obtener información Presentar resultados.</p>
<p>5. Analizar y describir factores culturales y tecnológicos que inciden en la sexualidad, el control de la natalidad, la prevención de enfermedades</p>	<p>Analizo y describo factores culturales y tecnológicos que inciden en la sexualidad, el control de la natalidad, la prevención de enfermedades transmitidas sexualmente y las terapias reproductivas</p>	<p>La sexualidad, el control de la natalidad, la prevención de enfermedades transmitidas sexualmente y las terapias reproductivas</p>		<p>Experiencias y testimonios de maestros, alumnos y miembros de la comunidad. Análisis de situaciones sociales y naturales</p>	

OBSERVACIONES: